1999/09 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 132 OLDALON

'99 | 9

PC ZED

CD melléklet

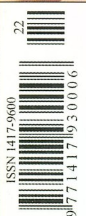
132 OLDAL
VÁLTOZATLAN ÁRON

48 oldalas
CHEAT-melléklet

POSZTER

Shadowman
Braveheart
Darkstone

System Shock 2



GameStar

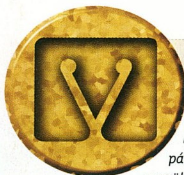
PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
II. ÉVFOLYAM 9. SZÁM
1999. SZEPTEMBER
MEGJELENIK HAVONTA

Főszerkesztő
Hanula Zsolt
Hírszerkesztő, CD melléklet szerkesztő
Tószegi Szabolcs
PR asszisztens
Borotai Zita
Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27
Kiadja a
CD Pegasus Kft.
Felelős kiadó
A Kft. ügyvezetője
Terjeszti
a HÍRKER Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., NH Rt. regionális részvénytársaságok, valamint a számítástechnikai szaküzletek.
Terjesztés gondozás
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346
Előfizetésben terjeszti a kiadó.
Előfizetési díj CD melléklettel:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.
Tipográfia & Nyomdai előkészítés:
Batha László, Heltai Csaba, Molnár István, Szabó Dóra

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által küldött vagy a lapban található „készpénzátutalási megbízás" nyomtatványon, vagy banki átutalással a 10200940-20116217-00000000 számú bankszámlaszámra. Külföldre előfizethető a Hungaropress Kft.-n keresztül Tel.: (36-1) 206-1927, fax: (36-1) 206-1921, e-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
Nyomdai munkák
Svoboda Nyomda, Prága
Felelős vezető
a cég igazgatója

ISSN 1417-838X



A kis hal esete a nagy hallal

Minden bizonnyal a számítástechnika, az informatika robbanásszerű fejlődése is kulcsszerepet játszik abban, hogy a világ üzleti élete az utóbbi években páratlanul felgyorsult ütemben változik, átalakul. Cégek szűnnek meg, jönnek létre, egyesülnek, válnak szét éppen attól függően, hogy melyik konstrukció biztosítja a tőke leghatékonyabb működését. Másfél-két évtizede a világon senki nem tudta, ki az a Bill Gates. Ma a Microsoft feje a világ leggazdagabb embere, saját és cégének piaci befolyása pedig nagyjából akkora, mint az amerikai autógyártó óriásoké, a Fordé, a General Motorsé és a Chrysleré – akár együttvéve is! Linus Torvalds egyszerű egyetemistaként alkotta meg néhány éve ingyenes operációs rendszerét – ma a legnagyobb Linus-disztribúció, a Red Hat részvényei 4,8 milliárd (!) dollár (kb. 1250 milliárd Ft) vagyont testesítenek meg.

A játékszakmára fokozottan érvényes a pénz rettenetes sebességű forgása: amikor az első játékkiadó cégek tíz-tizenöt éve megalakultak, senki nem vette őket komolyan – ma a legnagyobbak elérik az évi több milliárd font forgalmat, a játékfejlesztők krémjéhez tartozó csapatok pedig (akárcsak a profi focisták) százmillió fontos (kb. 40 milliárd Ft) árakon cserélnek gazdát. A játékpiac ezen óriásai általában a semmiből nőtték ki magukat az elmúlt évek alatt...

A más szakmákban korábban mamutokká vált óriások is megérezték a játékvilágban a pénz szagát, és egyre-másra szállnak be a körhintába: másfél-két éve mást se hallani, mint hogy ki vásárolt fel kit, melyik nagy hal ette meg az éppen aktuális kis halat. Ki ne emlékezne a Virgin Interactive fénykorára? A Red Alert idején, két évvel ezelőtt, a LucasArtsszal, a Westwooddal az oldalán a siker csúcsán tündökölt. Mára leáldozott a Virginnek. A LucasArts játékainak forgalmazója az Activision lett, és ezzel a több milliárd font bevételt könyvelő, legnagyobb cégek közé lépett elő. Tovább erősödött a Westwoodot megszerző Electronic Arts vezető pozíciója is. A Virgin maradéka pedig a szebb napokat is látott Interplay házasságától várja újbóli feltámadását.

Igen tanulságos a Panzer General-sorozatról ismert SSI esete: eleinte saját maguk adták ki a játékaikat, majd megvette őket a Mindscape, ők egyesültek a Red Orbbal, és mindkettőjüket az oktató-tudományos és ismeretterjesztő szoftverek piacán babérokat gyűjtött The Learning Company kebelezte be, így a legnagyobb szoftverfejlesztő cégek egyikévé válva Őket most a hagyományos játékpiacon a Barbie-val No 1-é vált Mattel vásárolta fel.

Ebben a szakmában is kialakulóban van a máshol már tradicionálisnak tűnő szereposztás. Újszerű megoldások, szuper ötletek és mozgékony kis cégek, akik friss szellemi tőkéjüket bocsátják áruba, dobják piacra. Ezek állnak az egyik oldalon, a tőke, a gazdasági hatalom a másikon. Hihetetlen üzleti sikerek születnek a tőke és a flexibilis ötletek házasságából, milliárdokban mérhető pénzügyi eredményekkel.

A négy-öt éve még rengeteg pici cégből álló játékszoftver-birodalom mára ott tart, hogy 6-7 óriáscég uralja a színt, és a piac centralizálódása tovább folytatódik, egyre nagyobb tétekben: a Havas nevű pénzügyi befektető csoport 800 millió dollárt (kb. 200 milliárd Ft) adott a Sierráért és a Blizzardért, a Hasbro, a hagyományos játékpiac egyik főszereplője a legpatinásabb kiadók egyikét, a MicroProse-t vette meg szőröstül-bőröstül, és most éppen egy másik óriás, a GT Interactive felé kacsingat... Kell-e kommentálni mindezek után a LEGO Interactive létét, működését és sikereit...?

A hagyományokkal ellentétben azonban itt a kis hal is jól jár, ha megeszi őt a nagy, hiszen a szellemi tőkében gazdag csapatok előtt beláthatatlan lehetőségeket nyit meg a szinte korlátlan mennyiségű pénz. Hangsúlyozzuk-e külön, hogy mindez a fogyasztóért, a vásárlóért, a fizetőképes keresletet megtestesítő vevő kegyeiért, igényeinek felkeltéséért, és olykor a mesterségesen az egekig korbácsolt igények kielégítéséért folyik?

Mi a helyzet Magyarországon? A piac méretei óriási lépétű fejlődésnek indultak, köszönhetően többek között a nagy áruházláncok, hipermarketek kínálatának. Az előttünk járók tapasztalatából nem nehéz tippelni: a piac újrafelosztására ilyen növekedés mellett nem sokáig kell várnunk. Előbb-utóbb hozzánk is elér a változás szele. Nem kell hozzá nagy jóstehetség, ha azt mondjuk, valószínűleg már az első próbálkozás is óriási meglepetés és igazi bombasiker lesz, hiszen a hagyományosan kiemelkedő magyar intelligencia és a nagytőke házassága nálunk már bizonyított: az egész magyar gazdaságot megújította alig egy évtized alatt! De ne menjünk ilyen messzire – hiszen ebben a szakmában is tanúi lehetünk egészen egyedülálló dolgok születésének...

Hanula Zsolt
főszerkesztő





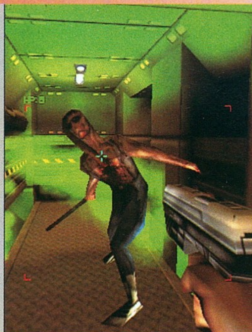




tartalom

40 SYSTEM SHOCK 2

SHODAN, a megháborodott mesterséges intelligencia visszatér, hogy egy vérbeli akció-horror-RPG programban állítsa kihívás elé a játékosokat. Sci-fi film forgatókönyvnek is beillő sztori, magával ragadó hangulat, valamint az RPG-k bonyolultságának és a first person shooterek lendületének összeolvasztása jellemzi a Looking Glass fantasztikus programját. Nem hiába vártunk hosszú évekig az annak idején a korát messze megelőző System Shock folytatására: egy igazi klasszikussal van dolgunk. Zseniális játékturmix – csak ínyenceknek!



ÁLLANDÓ ROVATOK

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

HARDVER-ROVAT

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

Gothic

Akik túl bonyolultnak találják az igazi RPG-ket, ám a Tomb Raider-klónok nem jelentenek számukra kellő változatosságot, jól teszik, ha megjelenés után kipróbálják az Egmont Interactive akció-szerepjátékát, a Gothicot. A program háttértörténete szerint a fantasy birodalmat teljes egészében leköti az északról beözönlő ork hordákkal szemben folytatott háború. A kovácsok éjjel-nappal dolgoznak, de a vasérc hiánya miatt nem képesek elég fegyvert készíteni a harcosoknak. Valaki felveti az ötletet, hogy alkalmazzanak foglyokat a kitermelés gyorsítására, oly módon, hogy a bányákat egy mágikus gömbbel veszik körül, amelyen nem képes élő személy áthatolni. A gömbökön belül különös, belterjes világ alakul ki, amelynek megvannak a sajátos szabályai, amelyeket nem árt betartani azoknak a foglyoknak, akik életben szeretnének maradni. A játékos egy ilyen fogoly szerepét veszi magára, célja pedig, hogy életben maradjon egy ilyen varázsgömbön belül, majd pedig megszökjön onnan.

GOTHIC
EGMONT INTERACTIVE/PYRANHA BYTES
AKCIÓ-RPG
2000 ELEJE

A játék külsőleg leginkább a Tomb Raiderhez és a Heretic II-höz hasonlít, és saját 3D engine-nel rendelkezik. A programban négy választható karakter van, mivel mindegyiknek más és más képességeik vannak, a játékmenet is változik annak függvényében, hogy melyik hőssel vágunk neki a nagy kalandnak. Az első a harcos, amely minden szerepjáték alap-karaktere, erős, strapabíró, de a fegyverfogatáson kívül máshoz nem igazán ért (ahhoz viszont nagyon). A második választható karakter az orgyilkos, aki éppen a harcos ellentéte, a finom megoldások híve, nem az erejét, hanem az eszét használja a problémák megoldásánál. A következő versenyző a mágus, aki varázslatainak segítségével éri el a kívánt eredményt. Az utolsó karakter a pszionikus, aki elméjének erejét használja ahhoz, hogy másokra rákényszerítse akaratát.

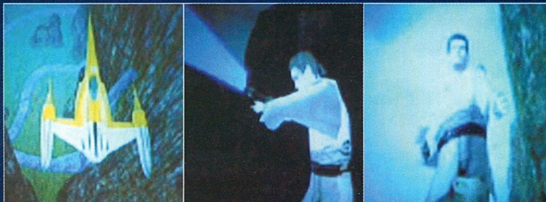
Az előzetes hírek szerint a játék nagy előnye az, hogy minden úgy működik, mint azt a valóságban elképzelnénk. Ha egy baltával rendelkező ellenséggel mérkőzünk meg, akkor fegyvere az ütközet után – természetesen – felszedhető a hulla mellől. A kilőtt nyílvesszőket összeszedegethetjük, a fogadóban felszedett fáklyával pedig bevilágíthatjuk a sötét katakombákat. Az NPC-k viselkedése is ugyanilyen jól kidolgozott, a program többi szereplője saját életét éli, megvannak a céljai – csakúgy, mint nekünk –, és igyekszik is ezeket teljesíteni. Nem hagyhatunk mindenféle tárgyakat őrizetlenül a földön, mert előbb-utóbb (inkább előbb) valakinek megtetszik, és magával viszi. A Gothic remekül ötvözi a szerep- és akciójáték-elemeket, valószínűleg mindkét stílus rajongóit magával ragadja.



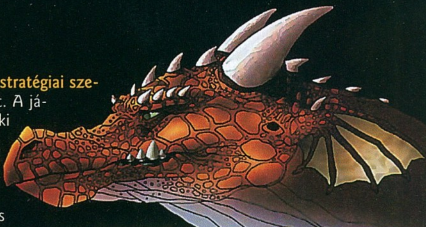
Star Wars Episode I: Obi-Wan

STAR WARS EPISODE I: OBI-WAN
LUCASARTS
FIST/THIRD PERSON SHOOTER
2000 ELEJE

Habár a LucasArts a lehető legnagyobb titokban tartja a Jedi Knight folytatásának részleteit, mégis sikerült néhány információmorzsát összeszednünk róla. A játékot, amelyben a fiatal Obi-Wan szerepét alakítjuk, ugyanaz a csapat készíti, akik a Jedi Knight kiegészítő lemezét, a Mysteries of the Sith-et alkották. A játék first person és third person nézőpontból is játszható, és a főszereplő mozdulatainak megvalósításához az első trilógia filmjeiben az ifjú jedit alakító Ewan McGregor mozgását szimulálták a sportprogramokból megszokott motion capture technika segítségével. Rengeteg speciális fénykard-támadást és Erő-trükköt kell alkalmaznunk a játékban, ahol első számú ellenségeink a harci droidok, de meg kell küzdenünk a Sötét Oldal által megrontott jedi lovagokkal is – a fő attrakció természetesen a Baljós árnyak párbaj-jelenete Darth Maullal! Hősünk kalandjai során megjárja a Tatooine-t és a Naboo bolygót is a filmekből ismert helyszínek közül. Mivel a cég nem adott ki előzetes képeket a játékból, meg kell, elégedjünk a rendkívül szűk körben kiadott előzetes video trailer néhány képkockájával – elnézést a gyenge képminőségért, vigasztaljon mindenkit az, hogy a világon csak a LucasArts belső fejlesztői láttak ennél többet az Obi-Wanból...



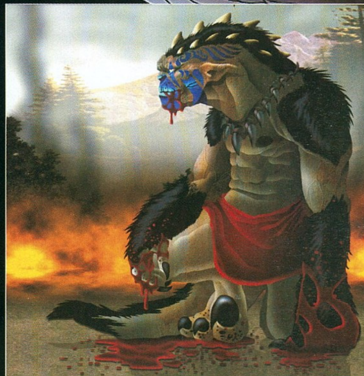
Dragon Hoard



A Blue Fang Games által fejlesztett Dragon Hoard egy olyan stratégiai szerepjáték, amelyben a játékos egy hatalmas sárkányt irányít. A játék elején öt különböző típusú sárkány közül választhatja ki a számára legszimpatikusabbat, hogy utána a 3D táj felett repkedve minél több aranyat gyűjtsön össze kincseskamrájába, minél több ellenséget mészároljon le, mindezt annak érdekében, hogy ő legyen a birodalom leghíresebb és legerősebb sárkánya. A program, amely érdekes keveréke a stratégiai-, akció- és szerepjátékoknak, koncepciójában leginkább a Pirates!-re emlékeztet, ott is az volt a feladatunk, hogy mi legyünk a leghíresebb kalóz a környéken.

A Dragon Hoardban (és minden más fantasy világban) a sárkányok igen nagy befolyást gyakorolnak az emberek viselkedésére és az események menetére. A játékoson múlik, hogy ezt a befolyást milyen módon használja fel céljai elérésének érdekében. Ha akarja, félelemben és rettegésben tarthatja a környéken élő embereket, de segíthet is nekik, ha bajba kerültek.

A játékot fiatal sárkányként kezdjük, a ranglétrán pedig a tudás, a hatalom és a vagyon minél nagyobb mértékű megszerzése segít felfelé. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy szerzünk egyre több varázslatot és követőt, amelyek segítenek a konkurens sárkányok legyőzésében.





DRAGON HOARD
BLUE FANG GAMES
STRATÉGIA/RPG
2000 KÖZEPE



Shadows of Reality

SHADOWS OF REALITY
NEVOLUTION
RPG
2000 VÉGE

Eddig nem igazán sok cyberpunk RPG-vel játszhattak a rajongók számítógépen, talán csak az ősi Neuromancer, a System Shock és annak második része sorolható be nyugodt szívvel ebbe a kategóriába. A Nevolution cég munkatársai ezt a hiányt ismerték fel, és Shadow of Reality néven egy olyan számítógépes szerepjátékon dolgoznak, amely hátterét egyaránt meríti a Shadowrun és a Cyberpunk 2020 RPG-kből, William Gibson műveiből és a sikeres mozifilmből, a Mátrixból. A program háttértörténete szerint 2087-ben járunk, a politikai szervezetek szerepét hatalmas mega-vállalatok vették át, lényegében ők irányítják Földet. A program egy North Cal nevű városállamban játszódik, amely a mai San Francisco helyén jött létre. A játékos az egyik vezető nagyvállalat friss munkatársát alakítja, és döntések sorozatán keresztül lassan ráébred, hogy mi is az igazság a titokzatos események mögött. Természetesen mindezt igazi cyberpunk körülmények között, rengeteg különféle fegyver társaságában, valamint a „netrunning" segítségével sikerülhet véghezvinni.

A készítők az Unreal kissé módosított engine-jét használják a világ megjelenítésére. Mivel szerepjátékról van szó, a módosítások között szerepel egy jól használható inventory-, valamint a többi szereplővel való kommunikációra alkalmas beszélgető-rendszer. A nézőpontot is megváltoztatták, habár a program játszható first person módban, a készítők a külső nézetes (Tomb Raider) megjelenítést javasolják. Mivel a játék az Unreal-engine-t használja, ebből már mindenkinek lehetnek halvány fogalmai a program hardver-követelményeiről. Bár a készítők mindent elkövetnek, hogy ne szaladjon el velük a ló, ennek érdekében az egyik fejlesztő egy Voodoo1-es kártyával dolgozik, így szeretne megbizonyosodni arról, hogy első generációs gyorsítókártyákkal is játszható legyen a program.



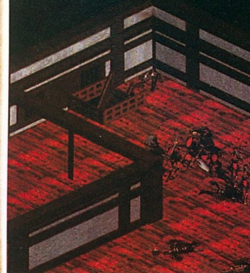


Throne of Darkness

A Throne of Darknesst két volt Blizzard-munkatárs készíti, akik anno a szupersikeres Diablo munkálatainál is közreműködtek. Azóta saját céget alapítottak Click Entertainment néven, és egy, a középkori Japánban játszódó RPG-n dolgoznak, amelyben a játékos egy japán hadvezért és hét szamuráj-harcosát irányítva igyekszik megküzdeni a gonosz erőivel. A játék kerettörténete szerint az egyik japán hadvezér élőholtak seregeivel megtámadja, és majdnem megsemmisíti a szamurájokat. Nekünk csupán hét harcosunk maradt, a cél az, hogy őket irányítva bosszút álljunk a gonosz hadvezéren.

A Throne of Dakness nem más, mint egy részletesen kidolgozott, csapat-alapú szerepjáték, amely a hátterét a japán történelemből és mitológiából meríti. A hét általunk irányított szamuráj tulajdonságai eltérőek, a játék elején választhatjuk ki, hogy melyikük mihez értsen; lehet belőlük ninja, íjász, „mezei" harcos, esetleg vezető. A hétből egyszerre maximum négy embert irányíthatunk, a maradék hármat a gép vezérli, mégpedig előre beállított stratégiai paraméterek alapján.

Az ellenség által irányított élőholt katonák viselkedése is különbözik egymástól. Az alacsonyabb szintű ellenségeknek nem mindig akaródzik megtámadni csapatunkat, ám ha egy hadvezérük megjelenik a közelben, és kiadja nekik a megfelelő parancsokat, az össze-vissza kóborló bandából pillanatok alatt ütőképes csapat válik. Csakúgy, mint a Diablo, a Throne of Darkness is sprite-alapú karaktereket használ, de a különböző fényhatások már kihasználják a 3D kártyák képességeit. A készítők szerint azért volt szükség erre, mert ha poligonokból felépített karaktereket kell megjeleníteni nagy számban a képernyőn, a játék sebessége jelentősen visszaesett volna. A játék érdekesen összemossa az egy- és a többjátékos üzemmódot. Ha egyedül legyőzzük a gonosz hadvezért, akkor multiplayerben ezentúl akár őt is irányíthatjuk, tehát élőhalottak seregeit bocsáthatjuk a mit sem sejtő haverokra...





THRONE OF DARKNESS
ACCLAIM/CLICK ENTERTAINMNET
RPG
2000 TAVASZ

Cutthroats: Terror on the High Seas

A klasszikus Pirates! 12 évvel ezelőtti megjelenése óta nem volt olyan „kalózos" stratégiai játék, amely akár csak nyomokban meg tudta volna közelíteni Sid Meier legelső alkotásának sikerét. Még az eredeti program grafikailag feljavított változatából a Pirates! Goldból is hiányzott valami, ami a korai klasszikust naggyá tette... A játékfejlesztők azonban nem csüggednek, újabb és újabb alkotásokkal próbálják elhomályosítani a Pirates! fényét, ám ezek a művek általában hatalmas csobbanás kíséretében süllyednek le a tenger mélyére, hogy soha többé fel se kelljen jönniük onnan. Hamarosan egy újabb trónkövetelő érkezik az Eidos gondozásában, természetesen ismét azzal a szándékkal, hogy maradandó nyomot hagyjon a kalózkodás iránt érdeklődő játékosokban.





A program segítségével az 1625-ös évtől kezdve egészen 1700-ig hajózhatunk, bár a történelemkönyvek tanulsága szerint a kalózkodás az 1540-es évek környékén virágozott legjobban. A Pirates!-hez hasonlóan, miután elkezdtük a játékot, nem kapunk azonnal küldetéseket, hanem teljesen magunkra (és persze néhány hűséges (?) tengerészünkre) hagyatva kell felfedeznünk a környéket. A Cutthroats is a „kalózok paradicsomában", a karibi térségben játszódik, több mint 70 kikötővel és hajók százaival (kalózok, kalózvadászok és kereskedők). A készítők egy igazi „élő" világot ígérnek, ahol tevékenységünknek hatása van az egész térségre.

CUTTHROATS
EIDOS INTERACTIVE/HOTHOUSE CREATIONS
STRATÉGIA
1999 VÉGE/2000 ELEJE

A játék világának központjai a kikötők, a Pirates!-hez hasonlóan itt folyik a program lényegi része, nem a tengeren. Meglátogathatjuk a hely kormányzóját, és különféle tisztségeket, valamint megbízatásokat szerezhetünk tőle. A kereskedőknél tizenhat különféle árucikket adhatunk/vehetünk, vagy a korábbi tengeri ütközetekben megtizedelődött legénységet tölthetjük fel tengerészekkel. Ha hajónk megsérült az összecsapásokban, a hajóácsnál történő látogatással, és természetesen egy kisebb pénzösszeg lefizetésével máris újjá varázsolhatjuk, esetleg egy vadonatúj hajót vásárolhatunk flottánk számára. Egyszerre maximum 12 hajót irányíthatunk, amelyek a tengeren egy csoportban közlekednek, ám a real-time csatákban külön-külön adhatunk nekik parancsokat. Az ellenséges hajók elsüllyesztésénél jóval gazdaságosabb elfoglalni azokat, ilyenkor a két szemben álló tengerész-sereg minősége, fegyverzete és morálja határozza meg a győztest. A kikötők megostromlása másként történik, ilyenkor harcosaink felszerelése után nekünk kell levezetni magát az ütközetet is – szintén real-time módon.

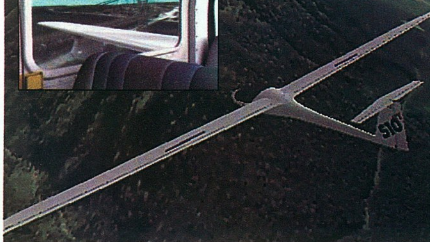
A hírek alapján a Gangsters készítői által fejlesztett játék minden lehetséges figyelmet megérdemel, ám azt csak a jövő dönti el, hogy a klasszikus Pirates!-re mennyire veszélyes a Cutthroats.

Flight Unlimited III

A polgári repülést szimuláló játékok piacán a Microsoft Flight Simulator sorozatának csupán egyetlen konkurenciája van, a Looking Glass csapat által fejlesztett Flight Unlmited-játékok. A sorozat legújabb tagja természetesen minden tekintetben jobb, mint a korábbiak. Fejlesztett grafikai engine, ezen felül öt teljesen új repülőgép vár azokra, akik minden megkötés nélkül szeretnének repkedni Seattle légterében.







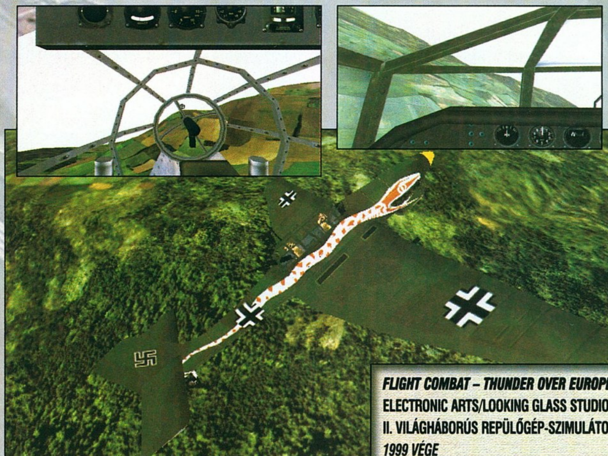




FLIGHT UNLIMITED III
ELECTRONIC ARTS/LOOKING GLASS STUDIOS
POLGÁRI REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR

Flight Combat – Thunder Over Europe

A második világháborús repülőgép-szimulátorok reneszánszukat élik. A rengeteg ilyen stílusú játék között igazán nehéz valami újat nyújtani a szimulátorok megszállottainak, de az Electronic Arts és a Looking Glass Studios mégis megpróbálja. Három különböző ország légierejének (RAF, USAF, Luftwaffe) kötelékében próbálhatjuk megváltoztatni vagy újra játszani a történelmet. Ezen tevékenységünkhöz összesen huszonnégy (!) különböző berepülhető gép áll rendelkezésünkre, közöttük olyan hírességeket találhatunk, mint a Spitfire MK IX vagy a P-47D Thunderbolt. A teljes beleéléshez természetesen megfelelő grafikai megjelenítés is párosul. A készítők a Flight Unlimited engine-je mellett döntöttek, ám azt ki kellett egészíteniük néhány extra elemmel, mint például a robbanások kezelése.



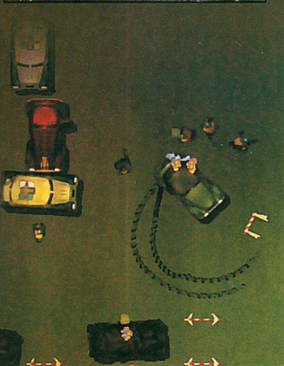
FLIGHT COMBAT – THUNDER OVER EUROPE
ELECTRONIC ARTS/LOOKING GLASS STUDIOS
II. VILÁGHÁBORÚS REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
1999 VÉGE

Grand Theft Auto 2

GRAND THEFT AUTO 2
AKCIÓ
DMA DESIGN
1999. OKTÓBER VÉGE

A Grand Theft Auto annak idején minden különösebb reklámkampány és hírverés nélkül lett sikeres – elég volt neki a betiltásáról szóló pletykák és botrányok tömege… A hamarosan megjelenő második részben is egy piti autótolvajból kell magunkat igazi gengszterré képeznünk. A legszembetűnőbb változás a grafikában mutatkozik meg: színes fények, és speciális effektek garmadája várható az átdolgozott engine-től, ami állítólag 50 járművet és 200 gyalogost tud egyszerre mozgatni a képernyőn. Sam Houser, a játék producere elmondta, hogy a kód minden részét javították, tulajdonképpen egy egészen új programot írtak a régi alapötletre. Nagyon úgy tűnik, megvan az őszi játékszezon első számú botrányhőse…





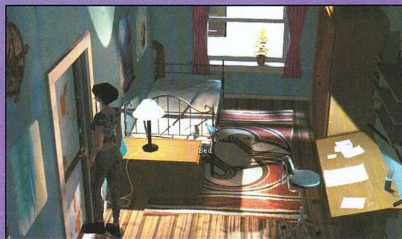
NYÁRI MEGJELENÉSEK



OKTÓBER	GRAND THEFT AUTO 2	TAKE 2 INTERACTIVE
OKTÓBER	QUAKE 3: ARENA	ACTIVISION
OKTÓBER	AGE OF KINGS	MICROSOFT
OKTÓBER	DRIVER	GT INTERACTIVE
OKTÓBER	PLANESCAPE TORMENT	INTERPLAY
OKTÓBER	PHARAOH	SIERRA
NOVEMBER	IMPERIUM GALACTICA II	GT INTERACTIVE
NOVEMBER	TOMB RAIDER IV	EIDOS
NOVEMBER	NOX	ELECTRONIC ARTS
NOVEMBER	DIABLO 2	BLIZZARD
NOVEMBER	FIFA 2000	ELECTRONIC ARTS
NOVEMBER	FORCE COMMANDER	ACTIVISION
DECEMBER	FINAL FANTASY VIII	EIDOS
DECEMBER	CARMAGEDDON III	SCI
DECEMBER	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	SIERRA
DECEMBER	THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS
DECEMBER	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
DECEMBER	MDK 2	INTERPLAY
DECEMBER	ARMAGEDDON'S BLADE	3DO
DECEMBER	THE LONGEST JOURNEY	FUNCOM

A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő, hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

The Longest Journey



A kalandjátékok halálát keltő hírekre mindig csattanós választ ad egy-egy remekbe sikerült kalandprogram megjelenése. Legutóbb a Discworld Noir volt ilyen, a következő pedig lehet, hogy a The Longest Journey lesz. A program főszereplője April Ryan, egy 18 éves egyetemista lány, aki festészetet tanul. Hősnőnk egyre gyakrabban lát igen valóságosnak tűnő álmokat, s gyanakodni kezd valamire. Hamarosan kiderül, hogy két egymással párhuzamos világ létezik, és a kellően érzékenyek képesek utazni a kettő között. Természetesen Ryanre vár a feladat, hogy a két világot összekösse, és ezzel megmentse őket a pusztulástól. Az első világ a Stark, amely egy nem túl távoli jövő városa, és leginkább a Blade Runner helyszíneire emlékeztet. A techológia és a tudomány világa, ahol mindig esik az eső. A játék kezdetéig April úgy tudta, hogy ez az „igazi" világ, hiszen itt élte le élete eddigi 18 életévét. A másik világ, amelyről April korábban csak álmodott, Arcadia névre hallgat. Ez egy valódi fantasy világ, amelyben a tudományt nem is ismerik, szerepét a mágia látja el. A feladat: mindkét világot megmenteni a Vanguardtól. Hogy mi ez a Vanguard? Az csak a játék közben derül ki...

Mint minden kalandjátékban, a The Longest Journeyben is elsődlegesen a grafika feladata, hogy a megfelelő hangulatot kölcsönözzön a programnak. Erre még a legkritikusabbak sem szólhatnak egy rossz szót sem, mert a játékban több mint 150, 32 biten lerenderelt helyszínen kalandozhatunk. A hátterek előtt poligon-karakterek mozognak és végzik a dolgukat. A többi hasonló stílusú játékhoz hasonlóan, a The Longest Journey is a beszélgetés, a felfedezés és a tárgyak megfelelő helyen való használatának keveréke. A játékban 30 perc előre renderelt video-animációban gyönyörködhetünk, valamint meghallgathatjuk a több mint 60 szereplő hangját is. Ha az előzetes hírek igazak, akkor ismét egy olyan programhoz lehet szerencsénk, amely lelket önthet a kalandjátékosok egyre kétségbeesettebb rajongóiba...



THE LONGEST JOURNEY
FUNCOM
KALAND
1999 KARÁCSONY

N'Evaria: Keligem's Legacy

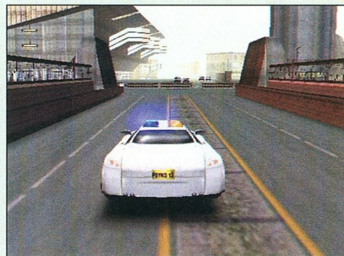
N'EVARIA: KELIGEM'S LEGACY
BIG RED ROCK ENTERTAINMENT
RPG
2001 KÖZEPE

A N'Evaria: Keligem's Legacy egy olyan világban játszódik, amely leginkább a középkori Földhöz hasonlít. A program egy epikus történetet mesél el, amelynek középpontjában egy magányos hős áll. A készítők a programhoz a Lithtech Engine 2.0-ás változatát licenszelték, de a játék fejlesztése még olyan korai stádiumban van, hogy screenshotok sem készültek róla. A készítők a program legprofibban kidolgozott részének az AI-t tartják. Állítólag annyira fejlett, hogy képes lenne egy számítógép által irányított karakter önállóan végigvinni a játékot! Szerencsére ezt azért nem teszi meg a számítógép helyettünk, így nekünk kell majd végighaladni a történeten.



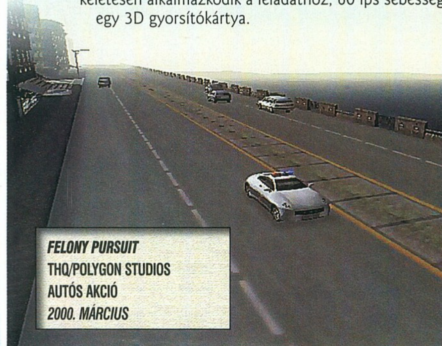


Felony Pursuit

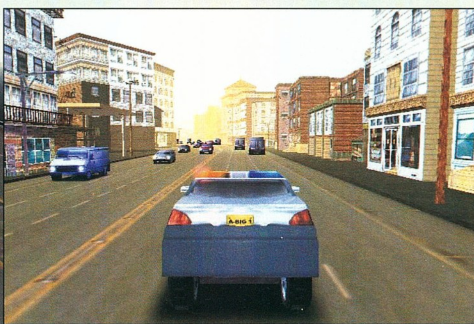


Úgy látszik, végelegesen eldőlt, hogy milyen irányban felődnek tovább az autós játékok. A már elkészült Midtown Madnesshez és a hamarosan a boltokba kerülő Driverhez hasonlóan a Felony Pursuit is egy nagyvárosban játszódik, amely mindennapi életét éli. Van azonban egy jelentős különbség a két említett programhoz képest, nevezetesen az, hogy a Felony Pursuit nem egy létező városban, hanem a közeljövőben, a XXI. század elején játszódik. A készítők mintegy 100 négyzetmérföldnyi beautózható területet ígérnek, ez az úthálózat hét szigeten helyezkedik el. A program ugyan egy képzeletbeli városban játszódik, a készítők azonban három építészt kértek fel az épületek megtervezésére, hogy azok minél valóságosabbnak tűnjenek. Hogy az autók se maradjanak le az épületek mögött, arról a pasadenai művészeti iskola tanulói gondoskodnak – ők tervezik meg ugyanis a járművek kinézetét, amelyek 1000-15 000 poligonból állnak.

A program középpontjában az autós üldözés áll, minden küldetés lényege az, hogy megelőzzünk vagy utolérjünk valakit. A küldetések érdekessége, hogy mindegyiket lejátszhatjuk mindkét oldalról, tehát az üldöző és az üldözött szerepébe is belebújhatunk. Hogy a forgalom minél valósághűbb legyen, arról a gép által irányított „mazsolák" gondoskodnak, akik betartják a közlekedési szabályokat, például megállnak a piros lámpánál és megadják az elsőbbséget másoknak. A program saját fejlesztésű engine-je tökéletesen alkalmazkodik a feladathoz, 60 fps sebességgel képes megjeleníteni az objektumokat – igaz, a játékhoz szükséges egy 3D gyorsítókártya.



FELONY PURSUIT
THQ/POLYGON STUDIOS
AUTÓS AKCIÓ
2000. MÁRCIUS



Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség: amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul. Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-ra várjuk.



Flying Heroes

A cseh illetőségű Illusion Softworks a Hidden & Dangerous nemzetközi sikere után azonnal a reflektorfénybe került. A nem olyan régen még teljesen ismeretlen fejlesztőcsapat legújabb játéka a különleges Flying Heroes. A játék ötlete ugyan nem teljesen eredeti, hiszen az összes autóversenyes játék és az Episode I Racer is ugyanerről a tőről fakad, de még senki sem helyezett ilyen stílusú programot fantasy világba. A játék háttértörténete szerint Hesperie világának lakói évente megrendezik repülési versenyüket, amelyeken bárki elindulhat, a győztes pedig hatalmas népszerűségre és nem kisebb pénzösszegre tesz szert. Mivel ez egy hamisítatlan fantasy világ, ezért a szörnyetegek, a mágia és a kezdetle-



ges technológia szépen megfér egymás mellett – ez meglátszik az indulók „járművein" is. Van, aki egy óriás madár hátán vág neki a távnak, van, aki különféle mechanikus alkatrészekből összetákolt géppel próbálkozik, a legbátrabbak pedig kétségkívül azok, akik csupán a mágia erejét használják fel a repülésre – csak nehogy elfogyjon egy szakadék fölött varázspontjuk... A 24 különféle repülő eszköz mindegyikének négyfajta fejlesztett változata van, amelyeket a futamok között tudunk beszerezni – természetesen csak akkor, ha van rá elég pénzünk. A program a Hidden & Dangerousben bemutatkozott grafikai engine-t használja, rengeteg speciális effekt (füst, köd, robbanások) kíséretében.

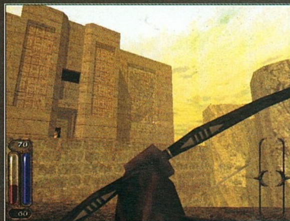
FLYING HEROES
ILLUSION SOFTWORKS
FANTASY REPÜLŐVERSENY
2000 ELEJE



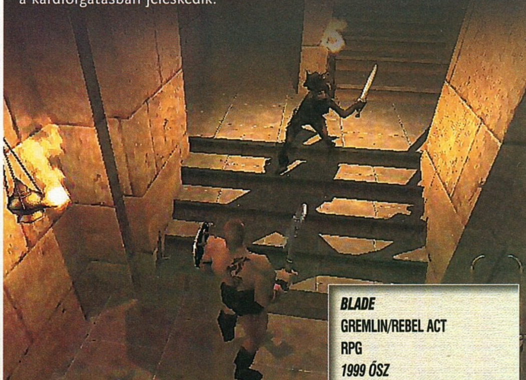
Blade



A spanyol Rebel Act fejlesztőcsapat első játéka a Blade, és nem is kis fába vágták a fejszéjüket, amikor egy RPG/kalandjáték készítésébe fogtak. A Gremlin azonban látott fantáziát az ötletben, és minden segítséget megad a fejlesztőknek, hogy tartani tudják a beígért határidőket. A program háttértörténete nem túl eredeti: az emberek és az orkok évszázadokon keresztül húzódó háborújába vezet bennünket. A készítők a program igen látványos helyszíneinek megjelenítéséhez egy saját fejlesztésű 3D engine-t készítettek. Az engine nem csupán a világ megjelenítésére, hanem különféle grafikai és látványeffektusok előállítására is képes, ilyen a tükröződő vízfelszín, a füst, és a különféle időjárási jelenségek is. A játékban több mint háromszáz különböző tárgy szerepel, amelyeket a karakterek felvehetnek, a fegyverektől kezdve a berendezési tárgyakig. A játék – csakúgy, mint szinte az összes többi RPG – a felfedezés, a harc és a rejtvénymegoldás egészséges arányú keverékéből áll. A program tizenhét hatalmas területet foglal magába, rengeteg változatos küldetés gondoskodik arról, hogy egy pillanatra se legyen unalmas a játék.



A játékban a szokásos fantasy karakterekkel indulhatunk el a nagy kalandra. Négy teljesen eltérő tulajdonságú hős választható. Az amazon fizikailag gyengébb, mint a többiek, de ezen hátrányát gyorsaságával és ügyességével pótolja. A törpe pontosan ennek az ellentéte, óriási erejével könnyedén lengeti harci baltáját, de tömzsi teste miatt nem képes akrobata-mutatványokra. A barbár kinézete alapján leginkább egy korai heavy metál rajongónak néz ki, ő leginkább szellemi képességeivel lóg ki a többiek közül – természetesen negatív irányban. Az utolsó karakter a lovag, aki a kardforgatásban jeleskedik.



BLADE
GREMLIN/REBEL ACT
RPG
1999 ŐSZ

Submarine Titans

SUBMARINE TITANS
MEGAMEDIA AUSTRALIA
REAL-TIME STRATÉGIA
2000 ELEJE

Immáron több mint egy éve ül folyamatosan a real-time stratégiai játékok képzeletbeli trónján a Starcraft, uralkodását eddig nem nagyon tudta megzavarni semmi, ám az ausztrál fejlesztésű Submarine Titans készítői megpróbálkoznak a (szinte) lehetetlennel. A program címéből kiderül az is, hogy itt nem az űr távoli sötétjét kell meghódítanunk, hanem a tenger mélyét. A játék három szemben álló faj (de ismerős...), illetve csoport háborúját mutatja be. A White Sharks olcsó, gyorsan legyártható egységekkel rendelkezik. A Black Octopi technológiája jóval előrehaladottabb, ám az igazi erejük csak a végjátékban mutatkozik meg. A Silicons pedig kiváló védekező egységeiről híres.



Mivel mindhárom faj jóval erősebb védelemmel rendelkezik, mint amelyet a többi hasonló stílusú real-time stratégiai játékban megszokhattunk, a Submarine Titansnek nem annyira pergő a játékmenete, mint a Strarcraftnek vagy a Command & Conquernek. Az igazi harcok a közép- és a végjátékban alakulnak ki, amikor már elég egységet szedtünk össze, hogy áttörhessünk az ellenfél védelmén. S hogy mi az, ami igazán megkülönbözteti a Submarine Titanst a több real-time stratégiától? Az, hogy a készítők rengeteg játékossal beszélgettek, és az ő ötleteiket is beépítették a játékba. Hogy melyek ezek? Íme:

- A mesterséges intelligencia egy igen egyszerű programnyelven keresztül bárki által programozható! Rövid programokkal elérhetjük, hogy a gép tegyen meg helyettünk bizonyos dolgokat, pl. nyersanyaggyűjtés vagy a sérült egységek automatikus javítása. Ez utóbbi azért is fontos, mert az egységek tapasztalati pontokat kapnak.
- Fejlesztett multiplayer játék. Egyszerre maximum 24-en (!) küzdhetnek egymás ellen, sőt, akár megfigyelőként is részt vehetünk egy multiplayer játékban.
- Teljes 3D hang. Ha történik valami érdekes, a hang irányából következtetni lehet, hogy merre is volt.
- 3D terep. Ez eddig soha nem látott stratégiai húzásokra ad lehetőséget. Elrejthetjük egységeinket egy domb mögött, hogy a mit sem sejtő ellenséget lesből támadhassuk meg.
- Az Internetről letölthető új egységek.

Az ígéretes Submarine Titans jelentheti a real-time stratégiai játékok következő nemzedékét, ám az is lehet, hogy amilyen gyorsan jön, olyan gyorsan el is tűnik az óceán mélyén...

TOP LISTA

Játék-toplistánk két részből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	ÚJ	DUNGEON KEEPER II	STRATÉGIA	EA	93
2	ÚJ	KINGPIN	AKCIÓ	INTERPLAY	89
3	▼	NEED FOR SPEED 4	SZIMULÁTOR	EA	91
4	▼	MIGHT AND MAGIC VII	KALAND	3DO	91
5	▼	ALIEN VS. PREDATOR	AKCIÓ	EA	88
6	▲	HEROES 3	STRATÉGIA	3DO	91
7	ÚJ	TA: KINGDOMS	STRATÉGIA	GT	91
8	▼	EPISODE I RACER	AKCIÓ	ACTIVISION	85
9	ÚJ	OUTCAST	KALAND	INFOGRAMES	81
10	ÚJ	DESCENT 3	SZIMULÁTOR	INTERPLAY	89

ÚJSÁGOK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	ÚJ	SYSTEM SHOCK 2	AKCIÓ	EA	94
2	•	DUNGEON KEEPER II	STRATÉGIA	EA	93
3	▼	TA: KINGDOMS	STRATÉGIA	GT	91
4	ÚJ	BRAVEHEART	STRATÉGIA	EIDOS	88
5	ÚJ	DESCENT 3	SZIMULÁTOR	INTERPLAY	89
6	▼	KINGPIN	AKCIÓ	INTERPLAY	89
7	▼	MECHWARRIOR 3	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	92
8	ÚJ	SHADOWMAN	AKCIÓ	ACCLAIM	90
9	ÚJ	JAGGED ALLIANCE 2	STRATÉGIA	TALONSOFT	91
10	▼	MIG ALLEY	SZIMULÁTOR	EMPIRE	83

Soldier of Fortune

A Raven Software eddig kíváló fantasy first person shootereiről volt híres, amelyeket mindig az id Software éppen aktuális engine-jének segítségével keltettek életre. Változnak az idők, változik a Raven is, abban az értelemben, hogy most egy jelenben játszódó, szuper-realisztikus akciójáték elkészítésén fáradoznak. A Soldier of Fortune nevet a hasonló című amerikai illetőségű, fegyverekkel foglalkozó magazintól kapták, az újság munkatársai és fegyverszakértői adnak tanácsokat a készítőknek, hogy a játék minél élethűbb legyen. A programban zsoldosként 30 szinten keresztül küzdhetünk a világ minden pontján (Dél-Amerika, Japán, Oroszország, Afrika stb.), feladatunk pedig egy – az egész Földet behálózó – terroristahálózat felszámolása.

A program lelke a Quake II anynyira módosított engine-je, hogy talán még az id-nál sem ismernének már rá. Emellett a játékban szerepel a Raven által kifejlesztett GHOUL modellező rendszer, amely a testet 26 különböző területre osztja fel. Minden területnél meg van adva, hogy az azt ér sebzés hatására hogyan viselkedik az áldozat. Nem véletlen, hogy ultra-realisztikusnak nevezik a programot... Ha valakit a gyomrán találunk el, összeroskad, és a hasához kap. A GHOUL segítségével a számítógépes játékokban soha nem látott bonyolultságú harci szimulációkra adódik lehetőségünk, az ügyesebbek kilőhetik az ellenség kezéből a puskát vagy eltalálhatják az övére erősített gránátokat. Ez utóbbinak természetesen egy hatalmas robbanás az eredménye... A készítőket nem érheti szemrehányás azért sem, hogy túl unalmasak és egyhangúak lennének az ellenfelek. Bár a program témaválasztásából adódóan nem küzdhetünk hatalmas harci robotokkal és földön kívüli szörnyetegekkel, a fejlesztők úgy oldották meg, hogy az ellenségek minél változatosabbak legyenek, hogy a programban szereplő három modell mindegyikéhez több mint 100 (!) skint rendeltek hozzá. Ezáltal biztosítják a kellő mértékű változatosságot.

A programban tizenkét fegyver kap helyet, amelyek igen nagy százaléka eredeti gyilkoló eszközök alapján készült. Néhány kitalált fegyvert is kezünkbe vehetünk játék közben, ilyen például az igen kellemesen hangzó mikrohullámú pisztoly, amelynek hatását mindenki kipróbálhatja magán, ha néhány percre berakja a kezét a mikrosütőbe...

Egy modern first person shooterből nem maradhat ki a többjátékos mód, így van ezzel a Soldier of Fortune is. A programban megtalálhatjuk a szokásos játékmódokat is, de Ravenéknek sikerült néhány újjal is előrukkolniuk. Ilyen az Assasin, amikor mindenki egy menekülő embert üldöz, aki annál több pontot kap, minél tovább sikerül életben maradnia. Aki lelövi, abból lesz az üldözött, és kezdődik minden előről.

Az előzetes hírek szerint ígéretesnek tűnik a Soldier of Fortune, ha a Ravennek sikerül tartania azt a szintet, amelyet a korábbi munkáival állított fel, a siker nem maradhat el.

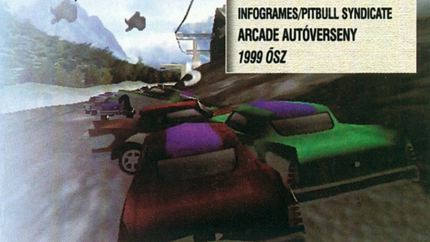


SOLDIER OF FORTUNE
ACTIVISION/RAVEN
FIRST PERSON SHOOTER
2000. JANUÁR

Demolition Racer

Valószínűleg mindenkinek kellemes perceket szerzett anno a Destruction Derby első és második része. Azóta sem készült olyan autós játék, amelyben ne az lett volna a győztes, aki a legyorsabban teljesíti a köröket. Ennek érdekében összefogott az utolsó néhány Test Drive-ot elkövető Pitbull Syndicate és csatlakozott hozzájuk a Destruction Derbyt fejlesztő csoport, hogy elkészítsék a Demolition Racert, amely már nevében hordozza mindazt, amit a játéktól elvárhatunk. Tizenkét pályán, tizenhat különféle autóval törhetjük és zúzhatjuk egymást. Többfajta versenyzési mód vár ránk igen egzotikus helyszíneken, többek között egy kiszuperált repülőgép-anyahajón vagy egy parkolóházban. A jó helyezésért természetesen pénzt kapunk, amelyet versenyek között tuning-felszereléskre, illetve vadonatúj autókba ölhetünk. A szokásos multiplayer opciók mellett lehetőségünk van osztott képernyős küzdelemre is. Mivel a játék központjában a pusztítás áll, a készítők különös figyelmet fordítottak az autó sérüléseinek lemodellezése. A sérülés természetesen jól nyomonkövethető az autókon, ezen kívül a nagyobb ütközések eredményeképpen különféle alkatrészek, mint például ajtók, kerekek, motorháztetők kelhetnek önálló életre. Minden autónak 13 sebesülési zónája van és 1024 (!) különböző sérülési szintje. Habár a Demolition Racer egy arcade autóverseny, a sérülések kezelése sokkal élethűbben megoldott, mint bármely más szimulátorban.

A program a Test Drive 5 erősen felújított engine-jét használja, a játékhoz elengedhetetlenül szükséges egy 3D gyorsítókártya, de az akár egy első generációs Voodoo is lehet. A 3D hangeffekteket nem támogatja a program, de zenéjét az ismert banda, a Fear Factory készíti.



DEMOLITION RACER
INFOGRAMES/PITBULL SYNDICATE
ARCADE AUTÓVERSENY
1999 ŐSZ

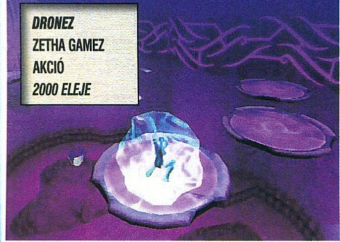
DroneZ

A jövő egyik lehetséges változatát tárja elénk a Zetha gameZ játéka, a DroneZ. A Föld annyira szennyezett lett, hogy az emberek teljesen visszavonultan élnek, nem is merészkednek a szabad levegőre, minden fontosabb tevékenységet robotokkal végeztetnek el. Mivel az embereknek a szórakozásra továbbra is igényük van, kitalálnak egy különleges virtuális sportot. A V-Space-ben zajló játékban az emberek ún. DroneZ-okkal harcolnak egymás ellen, a cél természetesen a többiek teljes megsemmisítése. Minden játék egy zárt térben zajlik, érdekessége pedig az, hogy a lövedékek visszapattannak a falról, így igen gyors helyzetfelismerésre van szüksége annak, aki sikeres akar lenni. Az ellenség által irányított DroneZ-ek elég sokrétűen képesek viselkedni. Az első és legfontosabb, hogy tudnak kommunikálni egymással, tehát igazi csapatjátékra számíthatunk. Az ellenség ügyességétől és képességeitől is függ, hogy miként reagál egy-egy szituációra.



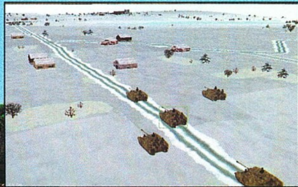
A DroneZ-ben több mint 40 féle ellenséggel és hat különböző játszható karakterrel találkozhatunk. A karakterek közti egyensúlyt a készítők az RPG-játékokból már megismert módszerrel érték el: bizonyos számú pontot oszthatunk szét tulajdonságaink között. A játék érdekessége, hogy karakterünk fejlődik, a sikeres „versenyek" teljesítése után is kaphat elosztható pontokat.

DRONEZ
ZETHA GAMEZ
AKCIÓ
2000 ELEJE



Combat Mission

A leginkább hagyománytisztelő játékstílus, a körökre osztott stratégia is változik. Néhány évig sikerült maguktól távol tartani a 3D kártyákat, de lassan úgy tűnik, ők sem képesek ellenállni a fejlődésnek. A Panzer General 3D-hez hasonlóan a Combat Mission is egy körökre osztott stratégia játék – 3D-ben. Igaz, a Combat Mission nem a hagyományos körökre oszott rendszert használja. Kiadjuk összes egységünknek a parancsot, majd miután mindennel végeztünk, hátradőlhetünk a székben, és megnézhetjük, mi is sült ki belőle, a program ugyanis egy 60 másodperces filmecskét generál belőle. Ezt a filmet többször is megnézhetjük, akár mindig más nézőpontból, hogy kielemezhessük, mi is volt a hiba az offenzívával. Mivel 60 másodperc igen hosszú idő lehet, és történhetnek közben nem várt események is, valamilyen mesterséges intelligenciával fel kell ruházni az egységeket. Ha ralőnek egységünkre, miközben nem mi irányítjuk, az ellenség méretének és minőségének függvényében fedezéket keres, vagy pedig viszonozza a tüzet. Ugyanez a mesterséges intelligencia-rutin felelős katonáink moráljának figyeléséért.





A játék érdekessége, hogy minden egység közelében valamilyen főhadiszállásnak vagy parancsnoki egységnek kell lennie, különben kikerül ellenőrzésünk alól! A második világháborúban játszódó stratégiai játék valószínűleg ismét megdobogtatja a stílus híveinek a szívét.

COMBAT MISSION
BATTLEFRONT.COM
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
2000 ELEJE

Red Thunder

RED THUNDER
EDENSOFT
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
2000 ELEJE

Akik ismerték és szerették a 8 bites gépek korában megjelent sikeres stratégiai játékokat (pl. Arnhem), azok valószínűleg az Edensoft fejlesztésében készülő Red Thundert is a szívükbe zárják. A program címéből nem nehéz kikövetkeztetni, hogy az idő a második világháború, a helyszín pedig az orosz front. A játékosnak a Vörös Hadsereget irányítva kell visszavernie a németek támadását, majd pedig elorenyomulnia Berlinig. A program teljesen a hagyományokra épül, körökre osztott, és nyoma sincs benne a 3D-nek, de a rajongók számára ez egyáltalán nem hátrány, hiszen a legelvakultabb Voodoo-tulajdonos is elismeri, hogy 2D-ben sokkal jobban át lehet tekinteni a harcteret. A játékot egy beépített szerkesztővel szállítják, amelynek segítségével a türelmesebbek saját ütközeteket is tervezhetnek.



...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

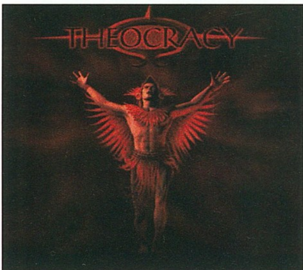
- Az Eidos és az Electronic Arts végre megegyezett a várhatóan szupersikeres Final Fantasy VIII terjesztéséről: Amerikában az EA adja ki a programot, a világ többi részén az Eidos.
- Készül a Colin McRae Rally folytatása, egyelőre alcím nélkül.
- A Bullfrog a Theme Park World címét Sim Theme Parkra módosította – így már cím alapján is tudják a híres Sim-sorozathoz kapcsolni a vásárlók a játékot.
- Óriási közös kalóz-ellenes kampányba kezdett az Electronic Arts, a Sony és az ELSPA.
- Alien Crossfire néven készül az Alpha Centauri első kiegészítő CD-je.
- A Baldur's Gate és a Torment után egy AD&D-alapú direkt multiplayer játékot készít a BioWare, a NeverWinter Nights-ot.
- A legendás Test Drive-sorozat egy motorszimulátorral bővül, Test Drive Cycles címmel.

ÜZLETI HÍREK

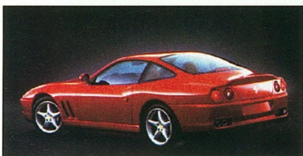
Az utóbbi évek ECTS-látogatói rengeteget panaszkodtak a kiállítás túláradó zajterhelésére. Való igaz, az igazi hangulathoz elengedhetetlen a mindefelől áradó zene, a játékok ezerszeresre hangosított effektjei és a különféle show-műsorok hangzavara. A szervezők úgy döntöttek, valahol határt kell szabni a „decibel-háborúnak", így az idei kiállításon már szigorúan szabályozzák a standokon használható hangerőt.



Hosszas keresés után mégiscsak talált a Theocracynak kiadót a magyar Philos Labs fejlesztőcég. Az időközben csődbe ment Interactive Magic helyett a Ubi Soft adja ki a játékot. A francia cég jelenteti meg a szintén rengeteg viszontagságot átélt Mortyrt is.



A Guillemot hardvergyártó megegyezett a Fiat-autóbirodalommal, hogy ezentúl PC-s kormányait a sportkocsi-legenda Ferrari nevével és logójával ellátva gyártják, mintegy védjegyként a minőségre.



A GT Interactive-et nem húzta ki a Kingdoms, az Unreal Tournament és a PSX-es Driver sikere a pénzügyi kátyúból... A hónapok óta zajló licitálásban részt vevők közül jelenleg a Hasbro Interactive tűnik a legesélyesebbnek a felvásárlásra, ami a MicroProse megszerzése után ismét megduplázná a cég súlyát a játékpiacon.

Az Eidos Interactive lesz a Manchester City labdarúgó csapatának fő szponzora az angol bajnokság következő három idényében.

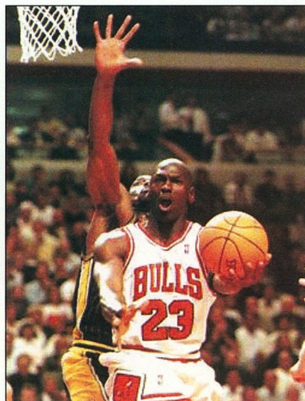
Két játékkiadó óriás is közzétette aktuális negyedévi eredményeit: az Activision 84 millió dolláros bevételt (tavaly ilyenkor: 61 millió) produkált, míg az Elecrtonic Arts 186 milliót tudott felmutatni (tavaly ilyenkor: 178 millió). Emellett igazán aprópénznek tűnik a 3DO 13 milliós eredménye...

Az Activision forgalmazza ezentúl Amerikában a Codemasters termékeit.

Az Interactive Magic iEntertainment Networkre változtatta a nevét, és ezentúl kizárólag online játékok kiadására koncentrál.

Az Infogrames vidámparkok és szórakoztató központok számára készít videoklipszerű filmeket legsikeresebb játékaiból. Az első három filmet az I-War, az Outcast és az Alone In The Dark alapján forgatják.

Az Electronic Arts megállapodott a kosaras legenda Michael Jordannel: a következő három évben Jordan figurája kizárólag EA-játékban jelenhet meg.



A Microsoft 160 000 önként jelentkező közül választotta ki azt a 300 szerencsést, aki részt vehet az Age of Empires 2 végső bétatesztelésében. Magyar teszterről egyelőre nincs tudomásunk.

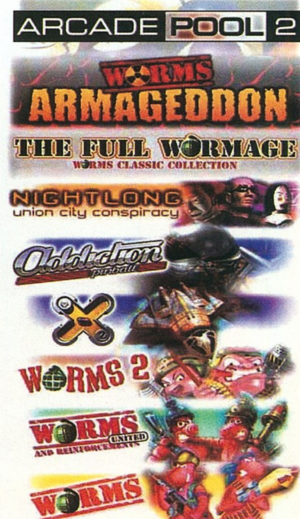
A Wizards of the Coast legújabb kártyajáték-őrületének, a Pokémonnak PC-re való átírási jogát a The Learning Company (a Mattel-birodalom tagja a Mindscape-pel és az SSI-vel együtt) szerezte meg, ősszel máris várható két Pokémon-játék...



A Ubi Soft szerezte meg a Disneytől a jogokat, hogy híres rajzfilm-karaktereik felhasználásával készítsen játékokat. Az első ilyen program egy 3D-s platformjáték lesz Donald kacsa főszereplésével.

A szeptemberi Tokyo Game Show-n mutatja be a nagyközönségnek a Sony a PlayStation 2-t.

A Worms-sorozatról híres Team 17 a MicroProse kötelékéből átállt az Infogrames istállójába, és három (!) új Worms-játék elkészítéséről írtak alá szerződést a francia céggel.







Planescape Torment

A halál csak a kezdet

▼ Interplay/Bioware

A Baldur's Gate, a valaha készített legjobb PC-s AD&D kaland a Diablo és a Final Fantasy mellett a harmadik legfontosabb mérföldköve annak a történetnek, ami a számítógépes szerepjátékok feltámadásáról szól. A monumentális program bebizonyította, hogy nem kell feltétlenül akció-elemekkel vagy manga-sztorival feldúsítani egy RPG-t, hogy sikeres legyen; a száz százalékosan tiszta, klasszikus alapokra építkező szerepjátékoknak is van még létjogosultságuk!
A szuperskeres játék fejlesztői a Baldur's Gate még nagyon-nagyon kezdeti stádiumban levő folytatása mellett teljes gőzzel készítenek egy újabb AD&D-kalandot is, amely ezúttal a Forgotten Realms helyett a sokkal gyilkosabb Planescape világán játszódik. A beszédes című Torment (kín, gyötrelem, szenvedés...) bétaverzióját alkalmunk nyílott kipróbálni...

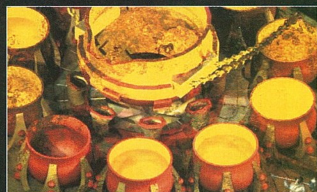
Ma már kevesen emlékeznek rá, de tíz-tizenkét éve a világ legnépszerűbb szerepjáték-rendszerét, az AD&D-t komolyan fenyegette a betiltás réme. Az önjelölt „inkvizítorok" (akik mostanában a számítógépes játékokat ostorozzák erőszakosságuk miatt) sátánistának kiáltották ki a játékot, amelyben a játékosoknak lehetőségük nyílott ördögökkel, démonokkal, élőholtakkal és egyéb alvilági szörnyekkel szembeszállni. A fenyegetés olyan komoly volt, hogy sikerült is megakadályozni az egyik legnépszerűbb AD&D-kiegészítő szabálykönyv (a Manual of the Planes, a Létsíkok kézikönyve, ami többek között a Pokolról, démonhercegekről, ördögfejedelmekről és más sötét hatalmakról is szólt) újra kiadását megakadályozni (ma már a veterán játékosok féltve őrzött kincse), sőt, elérték azt is, hogy a '89-ben napvilágot látott második kiadású AD&D-ből már kimaradt minden démon, ördög és egyéb pokoli kreatúra. Azonban egy heroikus fantasy szerepjáték nem lehet meg az igazi, nagybetűs Gonosz nélkül, így néhány éve a TRS Inc. nagy óvatossággal kiadta a Planescape nevű világleírást, ami az eredeti AD&D Manual of the Planesének felel meg, azzal a különbséggel, hogy itt baatezu, tanar'ri, yugoloth és egyéb új neveket kaptak a gonosz hatalmak, ami már nem szúrta annyira az erkölcscsőszök szemét...

Ebben a világban, a szürreális, horrorisztikus Planescape-en játszódik az új AD&D-játék, a Torment, ami a Baldur's Gate enigine-jét használja, azaz megvalósításában az egészen rövid idő alatt klasszikussá vált Forgotten Realms-kalandra hasonlít, látványvilága azonban inkább egy lázas rémálomra, Giger vagy Edgar Allan Poe vízióira emlékeztet. Főhősünk, a Névtelen totális amnéziában szenved, mi is csak annyit tudunk meg róla, hogy ötödik szintű varázsló, illetve harcos induláskor (csak összehasonlításképpen: a Baldur's Gate-ben csak a játék legvégére értünk ilyen szintre – ez is mutatja, hogy a Planescape mennyivel kegyetlenebb világ). Egy áldozati oltáron térünk magunkhoz, körülöttünk mindenfelé oltárok, megkínzott áldozatok, vér. Később, ha átverekedtük magunkat a termet őrző élőhalottakon, kiderül, hogy nem eszméletlenségből, hanem halálunkból tértünk vissza a játék elején. Aztán még furcsább dolgok történnek: újra meghalunk és feltámadunk, különös túlvilági hatalmaknak parancsolunk, és még különösebb sötét erőknek vagyunk kénytelenek engedelmeskedni. Ördögök és angyalok, élőholtak és félistenek akadnak az utunkba, valamint rengeteg ősi és új keletű rejtély, köztük a legizgalmasabbal: ki is vagyunk mi valójában, miért akar néhány felsőbb hatalom mindenáron elpusztítani, miért nem siketrül ez nekik, miért támadunk fel újra és újra?

Bátor választás volt a készítőktől a Planescape világa, amely az egészen egyedi, sötét hangulat miatt talán nem válik annyira populárissá, mint a klasszikus, heroikus Baldur's Gate, de az ínyenc szerepjátékosok számára igazi kultuszjáték lehet a Torment, amellyel a címéhez méltóan nagyon sokat fogunk szenvedni, mire kiderítjük, ki is valójában hősünk, és miért nem hajlandó jobblétre szenderülni, még ha egy fél pantheonnyi istenség és felsőbb hatalom is kívánja azt...

HANCU







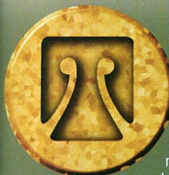


Freespace 2

Újabb zűr az űrben

▼ Interplay/Volition

A Nagy Háború, ahogy azt a történészek elnevezték, immár csak a veterán pilóták emlékeiben él elevenen. Az emberiség nagyobb része ma már csupán a legendákból ismeri a shivan hajók félelmetes erejét. A békés évek azonban lassan felmorzsolták az egységet, polgárháború osztja ketté az emberek alkotta civilizációt. S ha még nem lenne elég probléma, hamarosan hírek érkeznek a retteget shivan hajók újbóli megjelenéséről. Sikerül-e úrrá lenni a lázadók felett? Kibírja-e a terran-vasudan szövetség a sorozatos problémák nyomását? Mi a célja a shivan offenzívának? Talán kiderül...



avaly igen kellemes élményt jelentett a Freespace első része, egy olyan kategóriában, ahol a LucasArts termékei emelték igen magasra a színvonal képzeletbeli lécét. Káprázatos látványvilágával, hangulatos átvezető animációival, változatos, pergő küldetéseivel a Volition terméke méltán vált az előző esztendő egyik legjobb szimulátorává. Egyedül talán a történet sablonosságára lehetett panasz. A két ősellenség faj összefogása egy harmadik, sokkal erősebb létforma ellen, finoman fogalmazva is meglehetősen szegényes keretét adta a hadjáratnak. A bevezetőben olvasható folytatás sem emeli a halhatatlanok közé a történet íróit, de azért egy árnyalattal már izgalmasabbra sikeredett, mint az előző rész.

Ember embernek farkasa

Első feladatunk a lázadó erők megfékezése és visszaszorítása, ami egyrészt nem túl nehéz, másrészt viszont morális problémákat okozhat. A Freespace-történelem során még soha nem kellett fajtársainkra, egykor volt ismerőseinkre irányítanunk lézervetőinket. Szerencsére hamar bejelentkeznek régi játszótársaink, a gyűlölt shivan hajók. Így a nehézség és az erkölcsi problémák kérdése egyszerre oldódik meg. Nem akarjuk az összes meglepetésről lerántani a leplet, így azt sem áruljuk el, hogy egy réges-régi, különös navigációs szerkezet segítségével átjuthatunk egy felettébb ronda helyre, ahol szenzoraink helyett kénytelenek vagyunk a szemünket használni a felderítéshez.

Ez a zordon környezet vezet át minket a játék fő erősségéhez, a látványhoz. A nebula mező – ami valószínűsíthetően egy szupernóva felrobbanásakor keletkezett – terjedelmes ionfelhői káprázatos vizuális élményt nyújtanak. A rózsaszín-lila gomolyagok között lavírozva itt-ott felvillan egy elektromos kisülés, a szívbajt hozva a nyugodtan járőröző, békés pilótára. Ha hozzátesszük mindehhez a még intenzívebb, félelmetesebb robbanásokat és lövéseket, akkor képet kaphatunk egy nebula mezőben folytatott élénk űrharc látványvilágáról.

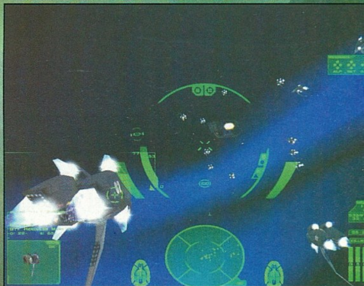


Kérjük, ne álljon a sugár vonalába, mert...

...rövid időn belül magányosan sodródó fémhulladékként járhatjuk az űr óceánját. Ennyire veszélyes sugarak persze nem egy ellenséges vadászgépből származnak. A Freespace második részében sokkal erősebb csatahajókkal kell felvennünk a harcot, amelyek már kilométerekre hordó, iszonyatosan destruktív nyalábokat képesek kibocsátani. Szerencsénkre ezeket egymás gyorsított eljárású amortizálására szokták felhasználni, de az óvatlan pilóták simán belerepülhetnek fényes végzetükbe.

A végleges verzió több mint harminc küldetéssel és hetven űrjárgánnyal rendelkezik majd. Utóbbiak között megjelennek a hat kilométeres óriások, a Juggernautok, de kipróbálhatjuk a lopakodó gépek futurisztikus változatát is. Mit mondhatnánk? Alig várjuk!

-CSONTI-







Final Fantasy VIII

Big in Japan

▼ Electronic Arts/Squaresoft

A Final Fantasy-játékok jelentik a számítógépes és videojátékok történelmének legsikeresebb sorozatát – eddig 22 millió példányt adtak el a sorozat tagjaiból világszerte! A nyolcadik rész PSX-verziója minden eddigi rekordot megdöntött: a megjelenés utáni első négy napban 2,5 (!) millió darab fogyott el belőle, s mindez csak Japánban... Ezzel a Squaresoft csapata ismételten bebizonyította, hogy képesek valami olyat alkotni, amelyet a világon rajtuk kívül senki sem tud. A Final Fantasy VIII japán verziója sorra nyeri a díjakat, extra magas pontszámokat kap minden elektronikus és írott sajtótermékben. Mivel az angol PSX-es és a PC-s verzió fejlesztése egyidőben zajlik, ezzel az előzetessel szeretnénk azok kedvében járni, akik már alig bírnak magukkal a játék megjelenéséig...



Mint minden Final Fantasy-játékban – sőt, a japán RPG-k többségében – a központi helyet a sztori foglalja el. A japánoknak mindig sikerül valamilyen úton-módon elérniük, hogy a játékos részese legyen a történetnek, ne csak külső megfigyelője. Ez az összes eddigi Final Fantasyben így volt, és a nyolcadik rész sem kivétel. Sőt, a háttérsztori annyira jól sikerült, hogy sokan minden idők legjobb Final Fantasy-történetének tartják! A hat fő karakter egymáshoz való viszonya nagyon emberi, egyben nagyon összetett is. A főszereplők nem úgy viselkednek, ahogy egy játékhőstől elvárnánk, hanem úgy, ahogy egy embertől.

A program főszereplője Squall Leonheart, a Garden nevű híres katonai akadémia 17 éves növendéke. Osztálytársai – egyben csapattagjai – a következők: a hirtelen haragú, de jószándékú Zell Dincht, az erőszakos és kissé antipatikus Seifer Almasy (érdekes magyaros hangzású neve van), a gyerekes Selphie Timmit, a precíz Quistis Trepe és a gyönyörű Rinoa Heartilly. Egy sikeres gyakorló küldetés végrehajtása után Squallt, Selphie-t, és Zellt felveszik az elit harci szervezetbe, a SeeD-be. Első feladatuk egy lázadó szervezetnek segíteni elfogni a galbadiai elnököt, aki éppen egy olyan szerződés tető alá hozásán dolgozik, amely országát a többi fölé emelné. A szövetség nem egy másik országgal köttetne, hanem egy hatalmas varázslónővel, Edeával. Ezek a történet kezdetei, innen bontakozik ki a sztori, amelynek folyamán Squallnak és társainak be kell járnia az egész világot.

A Final Fantasy-sorozat első hat részét szinte védjegyként végigkísérte a karakterek különleges grafikai megvalósítása, nevezetesen a kissé deformált, „nagy fejű" szereplők. Az FF7 már egy kissé változtatott: csata közben már normálisan kinéző szereplők küzdöttek, de a térképen még mindig a nagyfejűek szerepeltek. A nyolcadik résszel véget ér ez a korszak, az összes szereplő úgy néz ki, ahogy egy embernek kell(ene). A program grafikája már PSX-en is megdöbbentően néz ki. Az előre renderelt háttérgrafikák csodálatosak, a karakterek, valamint az ellenfelek mozgása és textúrázása is pompásan sikerült. Már a hetedik résznél is sokan azt mondták, hogy a grafika a PlayStation képességeinek határát feszegeti, de úgy tűnik, nem volt igazuk, az FF8 még annál is sokkal jobban néz ki. A Squarenek pedig még mindig van valami a tarsolyában, hiszen bejelentette, hogy az FF9 is a „hagyományos" PlayStationön jelenik meg először, nem PSX2-n. Vajon mit lennének képesek a Squaresoft munkatársai alkotni, ha nem a – mára már kissé elavult – PSX-re fejlesztenék...?

A játék zenéje – a szakértők szerint – nincs egy kategóriában az etalonnak számító negyedik, ötödik és hatodik résszel. A program egyik gyenge pontjának tartják a zenét, ezen még Faye Wong máris slágerré vált dala, az Eyes On Me sem segít igazán. A hangeffektek jó aláfestést nyújtanak a játékhoz, ráadásul a Square szerencsére még mindig nem mondatja el a dialógusokat a szereplőkkel, emiatt jóval több beszélgetés kerülhetett be játékba.

Ennyit a külsőségekről, lássuk belülről is, mire számíthatunk a játékban. A harc a Final Fantasy-játékokban megszokott félig realtime, félig körökre osztott. A csatákban három olyan új rendszer van, amely az FF8-ban debütál, de valószínűleg sok hasonló stílusú játék másolja majd le ezeket. A varázslatok (és a varázslatpontok) helyét egy teljesen új rendszer veszi át. Az FF8-ban minden mágiát el kell vonni valahonnan, és csak ezután lehet használni. Az elvonás történhet egy ellenségtől vagy egy adott helyről is. Minden ilyen elvonás után bizonyos számú alkalommal használhatjuk az adott varázslatot. Például ha egy gyógyítás varázslatot szerzünk, akkor általában öt-nyolc alkalommal használhatjuk, és utána újra fel kell tölteni valahonnan.

Néhány ellenségtől a varázslatokhoz hasonlóan ún. guardian force-okat (a továbbiakban GF) szerezhetünk. Az FF8-ban ezek felelnek meg lényegében a megidézhető szörnyetegeknek. Minden GF úgy működik, mintha csapattag lenne, van HP-ja, szintje, tulajdonsága és képességei is. Ha megidézünk egy GF-et, az ő HP-ja helyettesíti a karakterét a varázslat időtartamára. Természetesen minden sebzés, amit mi kapnánk, a GF életerejéből kerül levonásra. A GF-eknek is vannak saját gyógyító italaik, sőt, van a programban olyan bolt is, ahol csak ők vásárolhatnak! A harmadik fontosabb újítás az, hogy egy GF-et hozzá tudunk kapcsolni egy karakterhez. Ilyenkor a karakter akár új harci parancsokat is kaphat (a GF függvényében). Ezen kívül a GF-hez kapcsolhatunk varázslatokat is, amelyek hatása ilyenkor módosul. A lehetőségek szinte végtelenek, mivel a programban rengeteg GF és varázslat szerepel. A korábbi Final Fantasy-játékokhoz hasonlóan minél többet használ egy karakter egy bizonyos GF-et, annál járatosabb a kezelésében, s egy bizonyos idő elmúltával a GF szintje is növekedhet.

A Might and Magic 7-hez hasonlóan az FF8-ban is lesz egy beépített gyűjtögetős kártyajáték, azzal a különbséggel, hogy itt a lapokat ténylegesen egyesével kell beszereznünk. Néhány ellenség legyőzésével szerezhetünk kártyákat, azokat elcserélgethetjük másokkal, akár az életben.

CARIS



Karakterek

Squall Leonhart
Életkor: *17 év*
Fegyver: *Gunblade*
Squall neve egy soha meg nem jelent korai FF-játékból ered, japánul körülbelül azt jelenti, hogy „nem zuhanyozni". ☺ A SeeD nevű katonai szervezet friss tagja.

Laguna Loire
Életkor: *27 év*
Fegyver: *nincs adat*
Laguna neve a japán „Ragnarok", azaz a legerősebb kard fordítása. Valaha katona volt, most újságíróként dolgozik. Squall Lagunával először egy álmában találkozik.

Rinoa Heartilly
Életkor: *17 év*
Fegyver: *Blaster Edge*
Rinoa a Timber nevű kis erőben született, ahol a Forest Owls nevű lázadó csoport vezére lett. Mitán Galbadia lerohanja és megsemmisíti a faluját, Squall segítségét kéri, majd kettejük között barátság (sőt, annál is több) szövődik.

Zell Dintch
Életkor: *17 év*
Fegyver: *Glove*
Zell 13 éves korában került a Gardenbe. Gazdag szülők gyermeke, nem igazán veszi komolyan a harci képességek elsajátítását, de a harcművészetekben jeleskedik.

Irvine Kinneas
Életkor: *17 év*
Fegyver: *Shotgun*
Elég magának való figura, senki sem tud róla semmit a Gardenben.

Selphie Tilmett
Életkor: *17 év*
Fegyver: *Nunchaku*
Selphie, miután tagja lett a SeeD-nek, nagyon jól összebarátkozott Squallal.

Quistis Trepe
Életkor: *18 év*
Fegyver: *Chainwhip*
Zsenge életkora ellenére Quistis három év alatt tanárrá lépett elő a Gardenben.

Seifer Almasy
Életkor: *18 év*
Fegyver: *Gunblade*
Seifer a SeeD B csapatának vezetője, folyamatosan rivalizálnak Squallal.

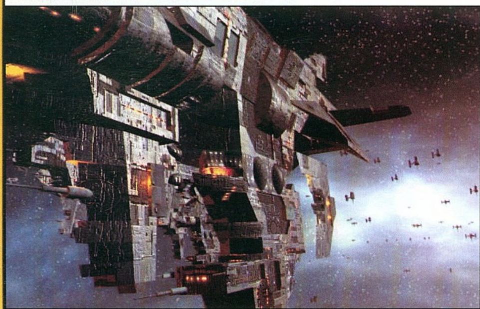


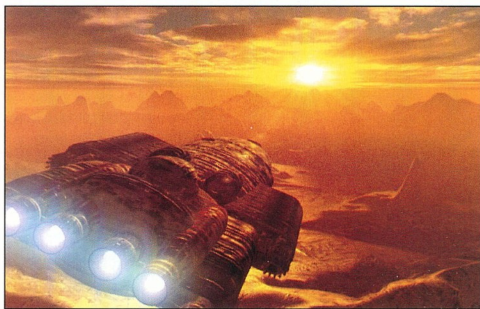
Imperium Galactica II

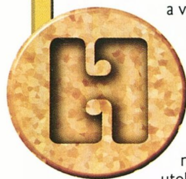
▼ GT Interactive/Digital Reality

Sim City/Masters of Orion-szerű űrstratégia, az Űrgammákat vagy Pirx kapitány kalandjait idéző átvezető jelenetekkel – ki ne emlékezne a magyar fejlesztésű Imperium Galacticára...? A Digital Reality csapata jól vizsgázott játékával idehaza és külföldön is (és a számítógépes játék világában igazából ez számít), nem csoda hát, ha a GT Interactive színeiben ismét visszatérnek a stílushoz a második résszel. Természetesen immár megújult köntösben, profibb animációkkal és szebb 3D-s engine-nel megáldva – erről győződhettek meg magyar és külföldi újságírók vegyesen a Corvin Moziban tartott sajtótájékoztatón.



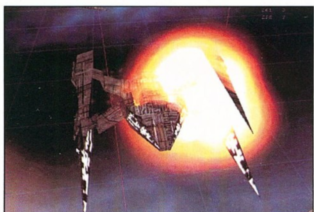






Ha véletlenül bepillantott volna egy gyanútlan idegen a Corvin mozi sajtóvetítőjébe, ahol a nézők pattogatott kukoricát rágcsálva és kólát szürcsölve első ránézésre valamilyen sci-fi mozit néztek, valószínűleg a legutolsó gondolata lett volna, hogy a vásznon egy stratégiai játék átvezető animációit láthatja. Pedig csakugyan erről volt szó. Az Imperium Galatica II készítői ezt a helyszínt választották, hogy a nemzetközi szaksajtó jelen levő újságíróit elkápráztassák. Az álmélkodásra tényleg volt ok: az animátorok apait-anyait beleadtak a játék mozi-jeleneteinek elkészítésébe. A mozivásznon űrhajók lézerlövésektől hemzsegő összecsapásait láthattuk, vagy látványos kameraállásokból figyelhettük, ahogy a fedélzetén emberek és különféle idegenek fajok próbálnak egymással megegyezni, vagy – ha már nincs más megoldás – gyilkos bolygófelszíni csatákban ultramodern tankjaik segítségével a szó szoros értelmében ízekre szedik egymást.





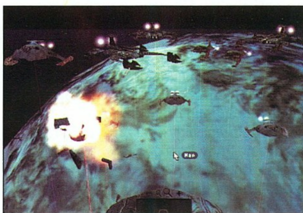
Biztosan sokan emlékeznek még az első rész animációira: sok volt belőlük, de még a legnagyobb jóindulattal sem érték el a külföldi konkurencia színvonalát. A filmbetétek leginkább önmaguk paródiái voltak – a baj csak az volt, hogy nem ezzel a szándékkal készültek... Amit viszont most láttunk, az végre tényleg meggyőző volt: a Starcraftet idéző igényes sci-fi jeleneteket végre nem szakította meg amatőr színészek játéka: ezúttal minden jelenet – beleértve a színészi alakítást is – számítógépes animációval készült. Miközben az animokat néztük, szép lassan bepillantást nyerhettünk a játék történetébe és stílusváltásába

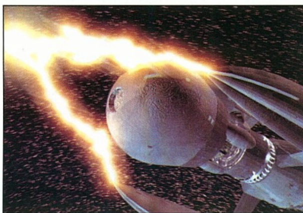


is: ezúttal nemcsak az emberiség boldogulását segíthetjük, hanem választhatunk más fajok közül is. Az idegen lények között találhatunk békésebbeket vagy agresszíveket: az egyik legemlékezetesebb jelenetben például egy véres csata után az egyik faj képviselője nemes egyszerűséggel eltapossa a másik faj utolsó képviselőjét...

A játékmenet ebben a tekintetben tehát a Starcraftre emlékeztet, összetettségében azonban – úgy tűnik – az első részt is túlszárnyalja. Hasonlóan az első Galacticához az egyes bolygók és az egész galaxis irányításán túl, az űrben és a bolygófelszíneken megvívott valós idejű csatákban is helyt kell állnunk. A vadonatúj 3D-s grafikus engine itt érvényesül igazán: a csatákat 3D-s köd- és fényeffeketek tarkítják, és a kameraállást bármilyen irányba elforgathatjuk – ez a rész leginkább a Warzone 2100-ra emlékeztet. Ha meg akarjuk nyerni a játékot, nem könnyű a dolgunk: a bemutató során az még az egyik fejlesztőt is nagyon gyorsan elverte az ellenség, és végül csak akkor tudott győzni, amikor beírta az „allweapons" cheat-kódot (természetesen a nézők nagy derültségére)...

A bemutató után alkalmunk nyílott arra, hogy a vetítőtermet elhagyva egy külön helyiségben kipróbáljuk a játékot, és elbeszélgessünk a készítőkkel. Miközben a bolygó menedzselésével és az űrcsatákkal küzdöttünk, a kiadással kapcsolatos problémákról és a játékmenet újdonságairól faggattuk őket. A 3D-s engine mellett remek ötlet például, hogy a csaták során beülhetünk az egyes egység irányítófülkéjébe, így a tankok vagy az űrhajók irányítófülkéjéből figyelhetjük a véres csatákat – sajnos azonban csak szemlélőként (innen nem lehet irányítani gépeinket). Az új engine ellenére a csaták nagyjából az előző részhez hasonlan zajlanak le : bármikor megállíthatjuk a valós idejű küzdelmet a Space lenyomásával, így újabb parancsokat adhatunk ki, csapatokat vonhatunk össze, összpontosíthatunk egy célpontra, vagy (végszükség esetén) visszavonulhatunk. A harcoknál továbbra is érdemes a régi taktikákat használni: lassabban mozgó bombázókkal távolról tüzelni, a kisebb, gyorsabban mozgó és erősebb páncélzatú vadászgépeket pedig előreküldeni. Az egyik programozó elárulta, hogy semmit sem használtak fel az első részből: teljesen újraírták a kódot. Emiatt is tartott ilyen sokáig a második rész elkészítése: „Ezt fél évig írtam" – mutatott rá az egyik bolygófelszínre, amit éppen betöltöttem...













Egy stratégiai játéknál persze kevés a szép grafika és az összetett játékmenet: ha nem elég fejlett a mesterséges intelligencia, nagyon gyorsan ráunhatunk. A programozók állítása szerint a Galactica II-ben a riválís fajok tulajdonságaik alapján különbözőképpen viselkednek majd. Az erősebb, agresszív fajok szinte azonnal támadnak, a gyengébbekkel vagy gyávábbakkal viszont könnyebben tudunk szövetkezni. Fontos szerepe van tehát a diplomáciának: ha ügyesek vagyunk, megfélemlíthetjük a gyávákat, egymásnak ugraszthatjuk az erős, de ostoba népeket, vagy szövetkezhetünk a taktikusabbakkal. A cím ellenére a sztorinak semmi köze sincs az előző részhez: az Imperium Galactica szereplőivel nem is találkozhatunk. Egyébként az alapján, amennyit az animációkból láttunk, és a fejlesztőktől megtudtunk, a történetnek kisebb is a jelentősége, mint az első Galacticában – az animációk inkább hangulat-aláfestésként szolgálnak.

A leginkább azonban azt szerettük volna megtudni a készítőktől: mit tudnak arról, hogy a GT Interactive veszteségei miatt állítólag hamarosan becsukja a boltot, illetve felvásárolja egy másik kiadó? Mennyiben érinti ez a Galactica II kiadását? Mindegyikük a legnagyobb meggyőződéssel vágta rá, hogy a GT teljesen jól van: a 60 milliós veszteség mindössze az egyes játékok folytonos halasztása (például a Duke Nukem Forever) miatt történhetett, de a cég bírja a gyűrődést, és a Galactica II-t is biztosan kiadják. Ennek ellentmondani látszanak azok a pletykák (?), amelyek szerint a Driver a GT utolsó dobása, és az a tény hogy GT hivatalos weboldalán is a Driver szerepel utolsó programként – még csak említést sem tesznek az állítólag novemberben megjelenő Imperium Galactica II-ről... Reméljük azonban, ezek csak rémhírek, és hamarosan játszhatunk a magyar Digital Reality legújabb űrstratégiájával.

BAD SECTOR

BLACK & WHITE NAPLÓ 10. rész

A Black & White-napló nyolcadik részében már ejtettünk néhány szót arról, hogy a Lionhead Studios milyen segítőkészen viszonyul a lelkes, ám kezdő fejlesztőcsapatokhoz. Steve Jackson e havi írásából az is kiderül, hogy bárki jelentkezhet tesztelőnek is, és ezeket a tesztelőket a Lionhead csapata jóformán a tenyerén hordozza...

A számítógépes játékfejlesztés területén nagyon nehéz munkát szerezni. Itt, a Lionheadnél a legtöbb ember már régóta a játékok világának él. Kivételt jelentenek ez alól azok a szakemberek, akiket a hálózati kódolás, az animációk és a honlap megtervezéséhez kértünk fel – nekik azelőtt nem volt dolguk játékprogramokkal. Összességében azonban elmondható, hogy a Black & White team programozói és fejlesztői mindannyian többéves játéktapasztalattal rendelkeznek. Ha valaki a számítógépes játékok piacán szeretne karriert befutni, a tyúk és tojás szindrómájával szembesül: ha a cégek csak olyan szakembereket vesznek fel, akiknek már van némi tapasztalatuk, hogyan szerezzen az ember tapasztalatot?

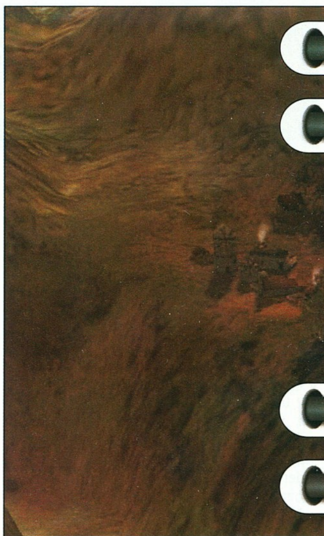
Nos, a Lionheadnél van némi kilátás a megoldásra. Minden héten több tucat újonc kopogtat az ajtónkon. Ők olyan emberek, akik a számítógépes játék világában akarnak karriert építeni, és a Lionheadnél szeretnének tapasztalatot gyűjteni. Egy egész hetet töltenek el Robbóval (Andy Robsonnal) a tesztelési csoportnál, ahol a Black & White-tal játszanak, és kódokat próbálnak lefagyasztani, illetve hibákat keresnek. Ez egy szimbiotikus kapcsolat: ők tapasztalatot gyűjtenek, ami aztán a jövőben segíti a munkájukat, Robbo pedig olcsó segítséghez jut. Na és persze nem olyan nehéz a munka sem... Végül is egy hét játék a Lionheadnél nem is hangzik olyan szörnyen, ugye? Nem csoda, hogy a tapasztalatgyűjtők várólistája a Lionheadnél NAGYON hosszú...

Nemrégiben zenész zsenink, Russel Show egy fiatal srácot kért fel, hogy segítsen neki a hangstúdióban. Ben James, a 14 éves iskolásfiú szenvedélyesen rajong a számítógépes zenéért. Kitartóan ostromolta Russelt, hogy engedje őt segíteni, míg végül Russel beadta a derekát. Ben így számolt be a Lionheadnél szerzett első benyomásairól:

„Egyáltalán nem olyan volt, mint amire számítottam. Amikor reggel tíz előtt néhány perccel odaértem, azt vártam, hogy mindenki bent szorgoskodik majd az irodában, akárcsak azokban az irodákban, amiket az ember a TV-ben lát. Ennek ellenére tízkor még csak három-négy ember lézengett bent. A többiek csak később jöttek, és Peter Molyneux érkezett utolsóként. Ebédidőig nem is lehetett őt látni. Később elmondták, hogy Peter gyakran hajnali háromig dolgozik. Végül is, ha jól belegondolok, egy főnök akkor jön és megy, amikor neki tetszik... Russelnek még előbb át kellett néznie némi hálózatos anyagot, ezért ebédidőig nem találkozhattam vele. Hogy elüssem az időt, átmentem Robbo szobájába, hogy teszteljem egy kicsit a játékot. Ez a szoba egy körte alakú terem, amelynek falát körös-körül tesztgépek borítják. Bent hárman már javában tesztelték a játékot, és csak annyit mondhatok, hogy a Black & White nagyon királyul néz ki. Igaz, egyelőre még nem lehet vele játszani, csak egy majommal lehet bejárni a játékteret. Néha korrektül működött, néha azonban az egész játék hihetetlenül lelassult, három-négy frame-et produkált egy másodperc alatt, így lehetetlen volt használni. Amikor ez történt, Jean-Claude, az engine programozója mindig rohanva érkezett, megnézte, mi történt, majd visszaszaladt a gépéhez kijavítani a hibát. A többi teszter közben teljesen belemélyedt a Quake 3: Arena demójába, amit valaki az Internetről töltött le. Ebédszünetben aztán mindenki egy hatalmas Quake deathmatch-partyban vett részt. Látszott rajtuk, hogy sokat játszottak már a programmal, mert teljesen lealáztak engem...

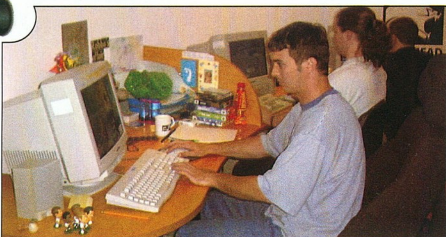
Délután Russelnek már végre volt ideje velem foglalkozni. A Lionhead hangstúdiója lenyűgö-









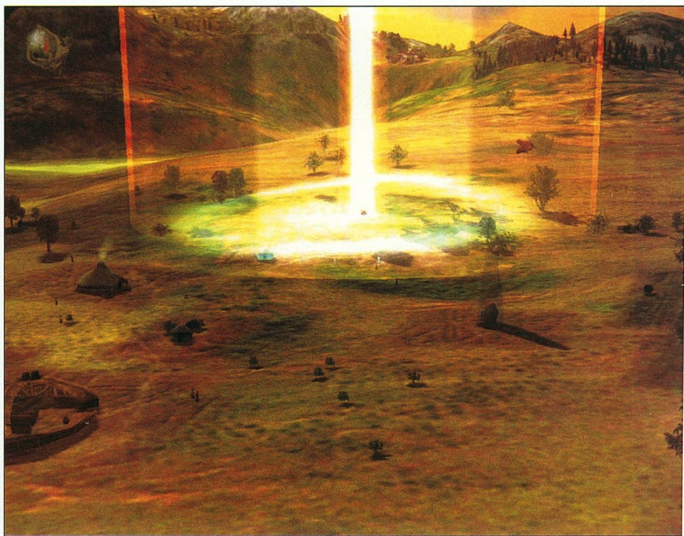


ző, rengeteg effektgenerátor, sampler és bonyolult mixer található benne, valamint két számítógép. Az egyik egy Apple Mac – bár Russel elmondása szerint azt már semmire sem használja... Minden digitális, sehol nem látsz magnószalagot. Russel a Cubase és a Cakewalk programokkal komponálja a játék zenéit. Nekem is van otthon Cubase-em, és amióta szert tettem egy SoundBlaster Live! hangkártyára, Russel állandóan azt hajtogatta, hogy használnom kellene a SoundFontokat. De én soha nem értettem igazán a SoundFont lényegét, amíg Russel meg nem mutatta, hogyan hozhatom létre és használhatom Cubase-ben azokat. Lényegében ezek is olyanok, mint a Word fontjai, csak sokkal bonyolultabbak. Russel megkért, hogy mutassak neki néhány saját zenét, és én lejátszottam neki azokat a mixeket, amelyeket Mixmannel és Cubase-zel gyártottam. Ő teljesen felhangosította a berendezést, hogy zengett tőle az egész irodaház. Nagyon kellemetlen volt... Néhány ember a Lionheadtől át is jött, és benyitott az ajtón: „Hé, Russel, ezt már szeretjük. Végre valami saját zene – a változatosság kedvéért..." Ide-oda kapkodtam a fejem, de aztán rájöttem, hogy csak ugratják Russelt.

Egyébként meglehetősen csendes a Lionhead főhadiszállása, leszámítva persze a hangstúdiót. Az emberek csak ülnek egész nap a monitorra meredve, és rajzolnak vagy püfölik a billentyűzetet. Az egyhangú robotot csak az törte meg, amikor Scawen, az egyik 3D engine-programozó begyűjtött mindenkit, hogy megcsodálhassuk új rutinját, amelynek hatására egy tigris-lény jóvá változott, ha megevett egy malacot...

Russelnek még rengeteg teendője van a stúdióban a játék hangjaival és zenéivel. Fantasztikus, ahogy felépítette a Black & White zenerendszerét. A különböző törzsekhez másmás típusú trackek tartoznak, és a zene atmoszféraja aszerint fog változni Jó és Rossz között, ahogy a játéktér változik. Az ehhez hasonló aprólékos részlet-kidolgozások miatt tart hosszú ideig, amíg egy számítógépes játék elkészül. A Lionhead már két éve dolgozik a Black & White-on, de még mindig sok a tennivaló. Nem is bírom kivárni, amíg befejezik, mert tényleg hihetetlenül néz ki. Ja, és ha hallod majd a játékban az óriás teknőslény visítását, amikor adsz neki egy pofont, jusson eszedbe, hogy az én voltam, ÉN! Én visítottam a mikrofonba, majd egy keverőgépen lejjebb vettük a hangot néhány oktávval, végül visszhangot adtunk neki, hogy realisztikusabb legyen a hang. Remélem, hogy eme kis apróság révén a játék végleges verziója viselni fogja a „kezem" nyomát..."







FÓKUSZBAN

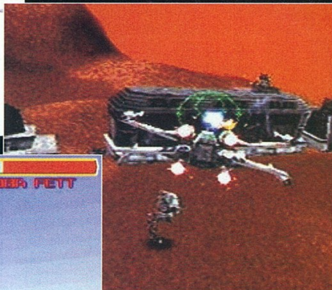
STAR WARS

A JÁTÉKOK TÖRTÉNELME

Melyik Csillagok háborúja-rajongó nem álmodott meg arról, hogy egy X-szárnyú űrvadászt vezet? Ki nem vágyna arra, hogy az Erő hatalmának letéteményese legyen, és fénykarddal a kezében hívja ki párbajra Darth Vadert? Ki ne lenne kíváncsi arra, milyen kalandokat éltek át a hoth-i csata hősei a Birodalom inváziója alatt? Ki nem szállna be szívesen az Ezeréves Sólyom pilótafülkéjébe? A négy Star Wars-epizód által elképesztően híressé és népszerűvé tett sci-fi univerzum, és a rá épülő sokmilliós iparág természetesen lehetőséget nyújt arra, hogy ne csak passzív nézői, hanem cselekvő részesei legyünk a legendás messzi-messzi galaxis történelmének. A szerep- és kártyajátékok mellett erre természetesen a számítógépes és videojátékok nyújtják az ideális megoldást. A véletlenek (?) szerencsés egybeesése folytán a Star Wars-sztori és a szórakoztató számítástechnika felfutása, igazi világjelenséggé válása szinte teljesen párhuzamosan futott, valójában a Star Wars-játékok történelme a teljes játéktörténelem kivonata, visszatükröződése a Halálcsillag tükörtényes páncélján…

















Réges-régen...

Habár a Star Wars-játékokról mindenkinek az X-Wing, a Jedi Knight vagy az új, Episode I-alapú programok jutnak az eszébe, ahhoz, hogy az első Csillagok háborúja-játékot megismerhessük, egészen 1982-ig kell visszautaznunk az időben, amikor a PC, mint játékplatform, megmosolyogni való hóbortos ötlet volt csupán, sőt, még a Commodore-gépek is éppen csak elkezdték diadalútjukat. Ekkor jelent meg a mára már rég elfeledett Atari 2600-as gépre az Empire Strikes Back, minden Star Wars-játékok ősatyja. A program a Birodalom visszavág elejének kulcsjelenetét, a Hoth bolygó elleni inváziót dolgozta fel: Luke Skywalker szerepét alakíthattuk, és AT-AT lépegetők végeláthatatlan sorait kellett szétlőnünk. Nagyjából kétpercenként felhangzott John Williams híres Star Wars-dallama, ilyenkor rövid ideig velünk volt az Erő, sérthetetlenek voltunk, illetve eltűntek járgányunk sérülései. Körülbelül ennyit tudott felmutatni az Empire Strikes Back, nem sokkal többet, mint az akkortájt nálunk divatos kvarcjátékok... A siker azonban garantált volt, így a következő évben megjelent a játéktermekben a Star Wars Arcade, ami igencsak figyelemre méltó alkotás volt: színes, 3D-s vektorgrafikával (!) büszkélkedhetett, és inkább egy szimulátorhoz állt közelebb, mint egy akciójátékhoz. Egy X-Wing pilótafülkéjébe ültetett a program, és a Csillagok háborúja végső jeleneteit (az első Halálcsillag elpusztítása) játszhattuk végig. A játékmenet háromszintű volt: először TIE vadászok armadáját kellett szétlőnünk, aztán a Halálcsillag közvetlen védelmét jelentő lézerágyúkat kellett kimanőverezni, végül jöhetett a filmből ismerős macska-egér játék Darth Vader TIE Advancedjével, és a végzetes protontorpedó bejuttatása a szellőzőaknába. Időközben a mozikban bombaként robbant a Jedi visszatér, amivel párhuzamosan jött a Death Star Battle, ahol Lando Carlissian szerepe, a Millenium Falcon pilótafülkéje és a második Halálcsillag elpusztítása várt ránk. Innentől két ágra szakadt a Star Wars-játékok történelme, a sikeresebbnek a játéktermi gépekre készült, teljes filmeket feldolgozó, végigkövető sorozat bizonyult. A lassan elavuló otthoni Atari gépeken nem nagyon jött be a filmek egy-egy jelenete által ihletett játékok ötlete: a Jedi Arena (emlékszünk még a Csillagok háborújában arra a jelenetre, amikor Obi-Wan egy kis lebegő gömb segítségével trenírozza Lukeot? Ez a játék potosan ezt a jedi-edzést szimulálta) még úgy-ahogy bejött, de az Endor bolygó őslakosainak a főszereplésével készülő Ewok Adventure fejlesztését már be sem fejezhették a programozók (máig az egyetlen félbeszakadt Star Wars-játékprojekt)... A nyolcvanas évek második felében kissé elhalványult a nagy Star Wars-láz, egészen '91-ig kellett várni a rajongóknak, hogy a Sega és Nintendo játékkonzoljain újra feltámadjon a legenda. Három éven keresztül a Gameboytól az akkori csúcsmodell SNES-ig minden géptípuson a filmek sztoriján alapuló egyszerű, de látványos akciójátékok uralták a terepet, miközben a háttérben roppant fontos dolgok történtek: a PC igencsak potens játékplatformmá vált, az addig elsősorban mókás kalandjátékokban „utazó" LucasArts elérkezettnek látta az időt a váltásra, és beköszöntött 1993, a legfontosabb év a Star Wars-játékok történelmében.

Szárnyakat adnak vágyainknak

1993-at írtunk, amikor megjelent az X-Wing, az első PC-s Star Wars-játék, az első igazi szimulátor a Csillagok háborúja univerzumában. Lawrence Holland és csapata, a Totally Games remek munkát végzett: a lázadók három leghíresebb űrvadászát, az X-, Y- és A-Winget modellező játék egészen fantasztikusra sikeredett, hangulata és nehézségi foka máig etalonnak számít. Egy ifjonc lázadó pilóta karrierjét játszhattuk végig a kiképzés szimulációs gyakorlataitól egészen a Halálcsillag felrobbantásáig (majd a kiegészítő B-Winggel a Hoth evakuációjának biztosításáig). Mire ezt sikerült véghez vinnünk, TIE vadászok és bombázók százait küldtük a másvilágra, a nagyobb, veszélyesebb hajókról nem is beszélve (az ügyesebbek egy csillgrombolóval is végezhettek). A zseniális játéknak hamarosan folytatása is akadt, a TIE Fighter, amelyben az ellenkező oldalról szemlélhettük a galaktikus háborút (máig az egyetlen Star Wars-játék, amelyben egyértelműen a Birodalom oldalán áll a játékos). A fantasztikus grafika megmaradt (sőt, tovább szépült), azonban a TIE Fighter teljesen más játékélményt nyújtott, mint elődje: a Timothy Zahn regényén alapuló történet során egyszerű „töltelék-pilótából" a Császár elit harcosává, Darth Vader wingmanjévé válhattunk. A pajzs nélküli TIE Fighter vagy a (jogosan) csodafegyvernek kikiáltott TIE Defender vezetése által nyújtott kihívás azonnal meghódította a játékosokat... 1997-ig kellett várni, hogy a két oldal legjobb pilótái végre összecsaphassanak, a multiplayer módra kiélezett X-Wing vs. TIE Fighterben. A sorozat legutóbbi (és Lawrence Holland nyilatkozatai szerint utolsó) tagja az idén megjelent Alliance, amelyben már vezethettük a legendás Millenium Falcont, újra felrobbanthattuk a Halálcsillagot, és mellékesen minden idők legszebb és legélvezetesebb űrszimulátorát tisztelhetjük benne. Bár a sorozat folytatására nincs sok remény, egy-két kiegészítő CD megjelenésében még bízhatunk (lévén a sorozat eddigi összes tagjához jelent meg ilyen), és abban is, hogy a program grafikai- és fizikai engine-je bőven van olyan jó, hogy ne hagyják parlagon heverni...











Sokadik epizód – ahogy Te akarod

Az X-Wing-sorozathoz hasonlóan 1993-ban indult világhódító útjára a Rebel Assault is, a CD-s játékok egyik legfontosabb előfutára, illetve a Full Motion Video azóta már (hogy szerencsére vagy sajnos, az egyéni ízlés kérdése) jócskán visszaszorult trendjének egyik vezéralakja. A játékba ugyan roppant kevés interaktivitás szorult (a játékmenet gyakorlatilag arra korlátozódott, hogy a megfelelő időben a jó irányba rántsuk a joystickot, illtve a sodró lendületű lövöldözős részekben jól teljesítsünk), de a látvány és a hang mindenért kárpótolt. A CD kapacitásának megfelelően akkori szemmel nézve fantasztikus filmjelenetek vitték előre a sztorit, a zene pedig eredeti John Williams-művek digitalizált változata volt. A két évvel később megjelent második rész is hasonló dolgokkal büszkélkedhetett, azonban az akkori játékok mellett ez már nem keltett akkora feltűnest. A szuper álcázó berendezéssel felszerelt TIE-század sztorija körül bonyolódó Rebel Assault 2 volt az első Star Wars-játék, amihez direkt film-jeleneteket forgattak élő színészekkel! Ezzel a Full Motion Video-játékok napja leáldozott, azonban a stílus (kevés interaktivitás, sok akció, fantasztikus látvány) néhány év múlva visszatért a Shadows of the Empire képében, ami szintén nagyon fontos cím a PC-s játékok történelmében, lévén az első csak 3D kártyával mű-









kódó programok egyike. First person shooter, egyszerű szimulátor, lövöldözős és ügyességi szintek váltogatták egymást az úttörő programban, ami a gyorsítókártyára való optimalizálás miatt fantasztikusan nézett ki, viszont a hardverkövetelmény és a roppant egyszerű játékmenet miatt mégsem lett nagy siker. Helyette a babérokat a folytatásnak is felfogható Rogue Squadron aratta le a tavalyi év végén. Itt már minden rendben volt: a grafikus gyorsítókártya a PC alapvető kiegészítője lett, a sztori (a Birodalom visszavág első jeleneteiből megismert Zsivány szakasz tagjainak előélete) kellően érdekes volt, a játék pedig végre nemcsak látványos, de változatos is: minden együtt volt, hogy a '98-as karácsonyi piac egyik slágere legyen a program – további folytatások várhatók...

Fényesebb a láncnál a (lézer)kard...

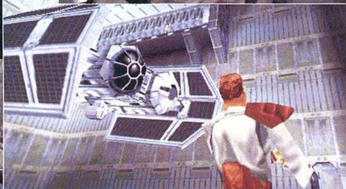
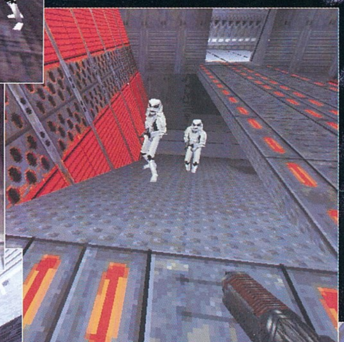
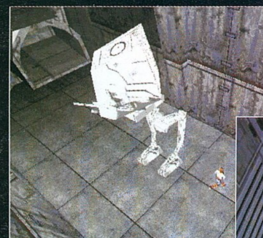
Ha '93 a PC-n a Star Wars-játékok megszületésének éve volt, akkor '94 a first person shootereké. Ebben az évben jelent meg az azóta legendává nemesült Doom, ekkor került a csúcsra az id Software, és ekkor szenvedte el a LucasArts üdvöskéje, a Dark Forces az azóta is fájó, emlékezetes vereségét a Doomtól... Pedig a Dark Forcesban minden megvolt, hogy letaszítsa a trónról a Királyt. A sztori laza kapcsolódása a filmekhez csak a Star Wars-fanatikusoknak adott igazán nagy élményt, de a technikai újítások (ugrás, fel-le nézés lehetősége, a térkép megvalósítása, a víz, mint új közeg bevezetése) az újonnan született stílus minden rajongóját le kellett volna, hogy nyűgözzék...

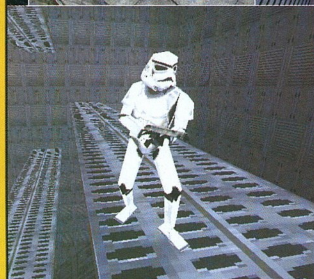
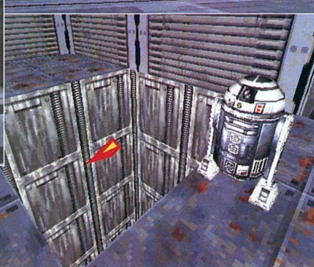
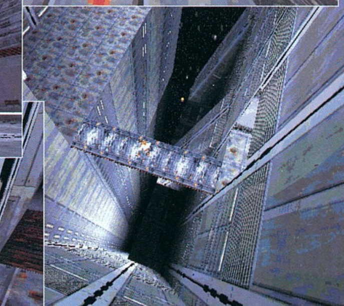
Sajnos azonban a multiplayer játék lehetőségének a hiánya, és a nem igazán eltalált Star Wars-hangulat nagyobb súllyal esett a latba, mint a rohamosztagosok halomra lövése felett érzett sikerélmény, így a Dark Forces csúfos bukás lett a Doom és a Descent árnyékában. Három évig dolgoztak a fejlesztők a folytatáson, és a Jedi Knight '97 karácsonyán végre kiköszörülte a csorbát a LucasArts hírnevén. A nagy vetélytárs id Quake 2-jével szinte egy időben megjelenő játék olyan eszközökkel hódított, amit csak a Star Wars univerzuma nyújthat: fénykard-párbajok, az Erő használata (ráadásul lehetőségekkel a Sötét Oldalra való eltévelyedésre!), soha nem látott minőségű videók, és nagyszerű sztori, amelyhez a játékmenet is szervesen kapcsolódott. A Jedi Knight némi túlzással inkább volt kalandjáték, mint first person shooter – így sikerült elkerülni a biztos vereséget ígérő összehasonlítást a Quake-kel! A nagy sikerre való tekintettel nemsokára megjelent egy kiegészítő lemez is, ami egy új karaktert, a Timothy Zahn regényeinek hősét, Mara Jade-et mutatta be. Mivel a Jedi Knight készítői, Justin Chin és Ray Gresko a játék megjelenése után saját fejlesztőcéget alapítottak, a jövő év elején megjelenő és figyelemre méltó újdonságokat ígérő (motion capture technika, third person nézet, járművek vezetése) harmadik részt, az Episode I-on alapuló Obi-Want is a Mysteries of the Sith fejlesztői készítik.

Mos Eisleyban minden megtalálható...

...akárcsak a Star Wars-játékok birodalmában – a LucasArts a jól bejáratott szimulátorok, first person shooterek és akciójátékok mellett a játékstílusok széles skáláján sokféle kísérletet tett a különböző műfajok és az ismert sci-fi legenda összeházasítására. Az egyik legérdekesebb ilyen játék a Yoda Stories 1997-ből. Az alapötlet ígéretes: a régi Final Fantasy-epizódok és a N64-en szupersikeres Zelda stílusának, azaz a manga RPG-knek az átültetése PC-re, a Csillagok háborúja univerzumába. A játékmenet azonban annyira gyermetegen egyszerű, a sztori pedig reménytelenül lapos volt, hogy a Star Wars-rajongók nem is tudták, hogy sírjanak-e vagy nevessenek...

Hasonló hibába esett a Rebellion, az első stratégiai Star Wars-játék. A Master of Orion-szerű „hódítsuk meg az univerzumot" játék ugyan elvileg nagyszerűen illeszkedett a Csillagok háborúja világához, azonban a



kissé monoton játékmenet, a félresikerült 3D-s űrharc és az agyonbonyolított irányítás azt eredményezte, hogy a rajongók nem érezték az Erőt a valóban kissé jellegtelen játékban – egyszerűen jobbhoz voltak szokva a LucasArtstól, és egy közepes játékot érdemtelennek tartottak a Star Wars-címkére…

A LucasArts legnagyobb melléfogásának címére, egyben minden idők legrosszabb Star Wars-játékának díjára azonban a Masters of Teras Kasi című '97-es PlayStation-program az egyértelmű esélyes. Valószínűleg sohasem derül ki, hogy áprilisi tréfának, paródiának szánták-e, vagy komolyan gondolták a fejlesztők a programot, ami egy Tekken 3-hoz hasonló 3D-s verekedős játék, a filmek hőseinek a főszereplésével. Nos, amíg azt a látványt még csak-csak elviseli az egyszeri Star Wars-rajongó, amikor Han Solo és Boba Fett vált egymással súlyos pofonokat, de amikor például Luke és Leia, vagy Chewbacca és Darth Vader küzd egymással hamisítatlan Mortal Kombat-stílusban, az már egy kicsit sok a fantáziának… Ilyen kirívóan rossz alapötlet mellett (ráadásul történetet is megpróbáltak köríteni kozzá – kevés sikerrel…) teljesen mindegy volt, milyen a kivitelezés, a rajongók meghökkent tiltakozással fogadták az egyébként szokásosan magas LucasArts-színvonalon elkészített programot…

Szintén elég furcsa alapötlettel büszkélkedhet a konzolokra készített Star Wars Chess, illetve a Hasbro által PC-re fejlesztett Star Wars Monopoly. A népszerű társasjátékok Csillagok háborúja-figurákkal való feldobása meglepően jól eladta a programokat, pedig elég megdöbbentő látványt nyújtott a Monopoly-táblán ugrándozó Darth Vader, vagy a Boba Fett-futót leütő Yoda-bástya. Ennek ellenére, úgy látszik, az ötlet még belül maradt a rajongók tűrőképességén – igaz (talán az igazi fanatikusok tiltakozásának hatására is), Lucas a Monopoly óta nem adott engedélyt a karakterek ilyen jellegű felhasználására…

A népszerűségük csúcsán levő real-time stratégiai játékok legjobbjai sem kerülhetik el, hogy Star Wars-alapú konkurensük teremjen. A gyanúsan régóta készülő Force Commander egyedülálló élményt ígér: a filmek leghíresebb bolygófelszíni csatajeleneteit (hoth-i csata, ez endori csata az ewokokkal, a droidok keresése a Tatooine-on) teljes 3D-s megvalósításban, valós időben, akár a harc forgatagának a közepéből irányítva. A LucasArts zárt körű sajtótájékoztatóin bemutatott bétaverziók, az előzetes képek és információk fantasztikus játékot ígérnek, ami a Jedi Knighthoz hasonlóan nemcsak a környezetével lóg majd ki a konkurens játé-



kok soraiból, hanem egyedi megoldásaival, ötleteivel is.

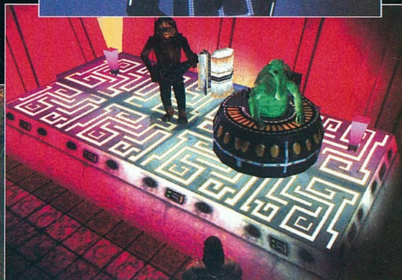
Nem tartozik ugyan közvetlenül a témához, de meg kell említeni a tavalyi év messze legjobb multimédiás termékét, a Behind The Magic-et, amely a Star Wars-világ és a második film-trilógia minden részletre kiterjedő enciklopédiája – elég sok utalással a játékokra is. Az idei Episode I-láz eredményeként természetesen ennek is készült új kiadása Insider's Guide címmel a Baljós árnyak kulisszatitkairól.

A The Phantom Menace egyáltalán nem fenyegető árnyai

1999 kétségkívül az Episode I éve – az amerikai bemutatóra időzítve a LucasArts két játékot is kiadott, ami az új filmhez kapcsolódik. A The Phantom Menace ismét egy új stílust, a külső nézetes, Tomb Raider-szerű akció/kalandjátékokét honosítja meg a Star Wars-játékok között (igen valószínű egy-egy folytatás a következő két film megjelenésekor), a Racer pedig a film egyik kulcsjelenetét, a podrace-et dolgozza fel – minden idők egyik legjobb száguldozós játékaként.

Ami a Star Wars-játékok jövőjét, a LucasArts rövid- és hosszú távú terveit illeti, egyelőre annyi biztos, hogy már majdnem kész a „klasszikus" Star Wars világában (azaz a második trilógia idejében) játszódó Force Commander, illetve készül az Obi-Wan, és még egy másik (egyelőre a legnagyobb titokban tartott) Episode I-on alapuló játék. Az biztos, hogy az elkövetkezendő években minden az első trilógia körül forog a játékok területén is – hogy ez vajon azt is jelenti-e egyben, hogy nem látjuk több új játékban felbukkanni Luke-ot, Vadert, Solót vagy a Millenium Falcont a monitorunkon, még nyitott kérdés. Tom Sarrisnek, a LucasArts PR managerének szavai (amellett, hogy semmi konkrétumot nem említ) mindenesetre bizakodással tölthetnek el mindenkit: „Mostantól az Episode I-ra koncentráljuk minden energiánkat a játékfejlesztés terén. Késő ősszel megjelenik a Force Commander – ennek ellenére a továbbiakra is tervbe van véve néhány „klasszikus" Star Wars-játék fejlesztése, hiszen a második trilógia világa még rengeteg történetet tartogat, amit mindenképpen meg kell osztanunk a játékosokkal".










Ami még nem volt, kívánságműsor

A Star Wars univerzuma tálcán kínálja a jobbnál jobb játékötleteket, a LucasArts vezetőinek „csupán" az a dolguk, hogy eldöntsék, mi legyen az éppen következő aktuális megvalósítandó terv. Sok rajongói klubhoz és internetes Star Wars-oldalhoz hasonlóan mi is összegyűjtöttük, milyen típusú Csillagok háborúja-programot látnának szívesen a magyar játékosok...

Sim Deathstar

Egy Sim City-szerű építkezős manager/stratégia, amelyben végső célunk a Birodalom szuperfegyverének, a Halálcsillagnak a felépítése. Munkánkat természetesen a pénz szűkösségén kívül az állandó lázadó-támadások és a Császár által kiadott lehetetlen(nek tűnő) extra feladatok nehezítik. Micsoda dilemma: gyártsunk-e egy újabb TIE Fighter-századot a lázadók visszaverésére, a börtönt fejlesszük-e a benn tartózkodó értékes rabok biztonsága érdekében – miközben már működnie kellene a bolygórobbantó szuperlézernek, és Vader Nagyúr jön látogatóba...

Pirates of Star Wars

Egy vérbeli Han Solo-szimulátor, csempészettel, hajmeresztő űrbéli üldözésekkel és űrcsatákkal, Millenium Falconnal és Jabbával, a hutt gengszterrel... Egy Elite-szerű kereskedős, küldetés-alapú szimulátor, amelyben szabadon bejárhatjuk a Star Wars univerzumát, megismerkedhetünk a Mos Eisleyhoz hasonló űrkikötők züllött világával, aszteroidamezők között bújócskázhatunk TIE vadászokkal, beállhatunk a lázadók sorai közé a küldetéseikért ígért fejedelmi jutalom reményében – amiről aztán Leia hercegnő kedvéért természetesen le is mondanánk...

Star Wars – The Role Playing Game

Egy igazi RPG a Csillagok háborúja világában, ahol jedi lovagok küzdenek a Sith urai ellen, bolygórendszereket utazhatunk be az Erő által vezérelve, ahol beláthatatlan mennyiségű kaland kínálkozik egy ifjú jedi, egy csempész, egy pilóta, vagy akár egy wookie számára. Küzdjünk a Birodalom ellen, vagy éppen ellenkezőleg: legyünk mi az Uralkodó fekete keze, ami gyökerestül irt ki mindenféle lázadó gondolatot az univerzumból. A már több mint egy évtizede létező Star Wars szerepjátékrendszer túl régóta hever kiaknázatlanul...

Star – vársz?

A hazai Star Wars-rajongók már visszafojtott lélegzettel számolják a napokat a szeptember 16-i magyar Episode I-bemutatóig (aki megnézi a premier előtt a közkézen forgó videoCD-verziót, ne nevezze magát igazi rajongónak) – mi könnyíthetné meg jobban a várakozást, mint előkapni valamelyik X-Wing-epizódot, a Jedi Knightot, vagy éppen valamelyik Episode I-játékot egy kis hangulatkeltésre? Az elkövetkező évek mindenesetre igen bő termést ígérnek Star Warsból, mind a moziban, mind a PC monitorán – minden okunk megvan bízni a LucasArtsban, hogy továbbra is tartja a megszokott színvonalat...

HANCU

18 év – 57 világsláger

1982	THE EMPIRE STRIKES BACK	ATARI 2600
1983	THE EMPIRE STRIKES BACK	INTELLIVISION
1983	STAR WARS	JÁTÉKTERMI GÉP
1983	STAR WARS	ATARI 2600
1983	STAR WARS	ATARI 5200
1983	STAR WARS	COLECOVISION
1983	DEATH STAR BATTLE	ATARI 2600
1983	DEATH STAR BATTLE	ATARI 5200
1983	JEDI ARENA	ATARI 2600
1984	RETURN OF THE JEDI	JÁTÉKTERMI GÉP
1985	THE EMPIRE STRIKES BACK	JÁTÉKTERMI GÉP
1991	THE EMPIRE STRIKES BACK	NES
1991	STAR WARS	NES
1992	STAR WARS	GAMEBOY
1992	THE EMPIRE STRIKES BACK	GAMEBOY
1992	SUPER STAR WARS	SNES
1993	STAR WARS	SEGA GAME GEAR
1993	STAR WARS	SEGA MASTER SYSTEM
1993	SUPER EMPIRE STRIKES BACK	SNES
1993	X-WING	PC
1993	REBEL ASSAULT	SEGA CD
1993	REBEL ASSAULT	3DO
1993	REBEL ASSAULT	PC
1993	IMPERIAL PURSUIT	PC
1994	STAR WARS CHESS	SEGA CD
1994	DARK FORCES	PC
1994	B-WING	PC
1994	TIE FIGHTER	PC
1994	STAR WARS ARCADE	JÁTÉKTERMI GÉP
1994	STAR WARS ARCADE	SEGA 32X
1994	SUPER RETURN OF THE JEDI	SNES
1994	SUPER RETURN OF THE JEDI	GAMEBOY
1995	SUPER RETURN OF THE JEDI	SEGA GAME GEAR
1995	REBEL ASSAULT 2	PC
1995	DEFENDER OF THE EMPIRE	PC
1996	DARK FORCES	SONY PSX
1996	SHADOWS OF THE EMPIRE	NINTENDO 64
1996	REBEL ASSAULT 2	SONY PSX
1997	YODA STORIES	PC
1997	SHADOWS OF THE EMPIRE	PC
1997	MASTERS OF TERAS KASI	SONY PSX
1997	JEDI KNIGHT	PC
1997	X-WING VS. TIE FIGHTER	PC
1998	STAR WARS TRILOGY	JÁTÉKTERMI GÉP
1998	STAR WARS MONOPOLY	PC
1998	REBELLION	PC
1998	BALANCE OF POWER	PC
1998	ROGUE SQUADRON	PC
1998	ROGUE SQUADRON	NINTENDO 64
1998	MYSTERIES OF THE SITH	PC
1999	X-WING ALLIANCE	PC
1999	THE PHANTOM MENACE	PC
1999	EPISODE I RACER	PC
1999	EPISODE I RACER	NINTENDO 64
1999	THE PHANTOM MENACE	SONY PSX
1999	FORCE COMMANDER	PC
2000	EPISODE I: OBI-WAN	PC

Minden idők legjobb PC-s játéka

Ahogyan a tavalyi év végén, és ezentúl minden nyáron, most is meghirdettük nagy olvasói szavazásunkat, amelyben egy igen nehéz kérdésre kerestük a választ: vajon melyek a valaha készült legjobb PC-s játékok? Rengeteg szavazat érkezett, amelyek összesítése után a végeredmény végül is a papírformát hozta – ám jó néhány kisebb-nagyobb meglepetés is szerepel a listán. Lássuk tehát az elit elitjét, a PC-s játéktörténelem másfél évtizedének legnagyobb sztárjait, az igazi halhatatlan slágereket!

50. ALPHA CENTAURI



Tavalyi helyezés: –
Fejlesztő: Firaxis

Sid Meier a Civilization után újabb klasszikust alkotott – a különbség csupán a helyezésekben mutatkozik meg, amelynek alapján úgy tűnik, az Alpha Centauri ugyan egy nagyon jó játék, de az igazi királynak nem ér a közelébe...

49. MIGHT AND MAGIC-SOROZAT



Tavalyi helyezés: 47
Fejlesztő: New World Computing

A három leghíresebb szerepjáték-sorozat közül egyedül a Might and Magic részei jelennek meg mostanság is rendszeresen – a hetedik epizódnál tartó kalandfolyam megérdemelten tartja magát minden idők legjobbjai között!

48. LARRY-SOROZAT



Tavalyi helyezés: 37
Fejlesztő: Sierra

Larry Laffer, a világ legszerencsétlenebb playboya hatszor futott neki eddig a nagy kalandnak, de mindig kiderült, hogy akit eddig a „nagy Ő"-nek vélt, az távolról sem az... A pikáns és humoros kalandsorozat még mindig nem zárult le, de a nyolcadik részről az alcímen (Lust In Space) kívül semmit sem tudni...

47. ODDWORLD-SOROZAT



Tavalyi helyezés: –
Fejlesztő: Oddworld Inhabitants

A tetszhalottnak hitt platformjátékok feltámasztója lett Abe, a fajtársait immár két rendben megmentő, de azért meglehetősen csúnya űrlény. További folytatások, és a listán emelkedés várható...

46. NHL HOCKEY-SOROZAT



Tavalyi helyezés: 46
Fejlesztő: EA Sports

Az EA Sports minden évben az NHL aktuális verziójával vezeti be új játékaikat a piacra, hogy aztán a hokiprogram által sokkolt játékosok ne is gondoljanak arra, hogy esetleg más jégkorong-játékkal játsszanak. Az NHL-sorozat egyedülálló módon elérte, hogy gyakorlatilag nincs konkurenciája: annyival jobb mindenkinél, hogy nem is adnak ki eleve vesztésre ítélt vetélytársakat...

45. ALIENS VS. PREDATOR



Tavalyi helyezés: –
Fejlesztő: Fox

A filmtörténet leghalálosabb szörnyeinek a bőrébe bújhatunk a Fox sikerjátékában. Az alapötlet telitalálat, a kivitelezés szintén – nem meglepő, hogy minden idők legjobbjai közé is befért!

44. X-COM-SOROZAT



Tavalyi helyezés: 11
Fejlesztő: MicroProse

Tavaly éppen csak kimaradt a Top 10-ből az UFO által indított sorozat, idén pedig alig fért be az első ötvenbe... Talán a sokféle stílust összegyűjtő széria legújabb darabja, az Alliance újra felemeli a Földet az ismétlődő idegen támadásoktól újra meg újra megvédő X-COM cég történetét elmeséló játékot...

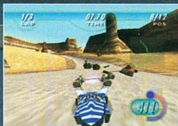
43. HEXEN I-II



Tavalyi helyezés: –
Fejlesztő: Raven

A Doom, illetve a Quake fantasy-kiadása szerepjáték-elemekkel megtűzdelve, és fantasztikus grafikával megáldva.

42.
STAR WARS EPISODE I RACER



▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: LucasArts**

Száguldás óránként 600 mérföldes sebességgel, mindössze néhány méterrel a földfelszín felett, gyilkos ellenfelekkel, nyakatekert pályákon – és csak egyetlen helyezés, a győzelem az elfogadható eredmény, ami Anakin Skywalkernek a szabadságot, egyben a Star Wars univerzumát megrengető események kezdetét jelenti...

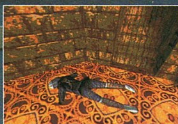
41.
JAGGED ALLIANCE 1-2



▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: SirTech**

A Commodore-gépek egyik legnagyobb sikerű stratégiai játékát, a Laser Squadot ültette át PC-re a Jagged Alliance, ami már elegendő lett volna a sikerhez – azonban a készítők még rengeteget adtak hozzá az amúgy tökéletes alapötlethez...

40.
THIEF



▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: Looking Glass**

First person shooter, ahol a legnehezebb fokozaton nem szabad megölnünk ellenfeleinket... Morbid ötlet? Az orgyilkos-szimulátor kötélidegzetet, birkatürelmet és hibátlan reflexeket kér a játékostól, cserébe az árnyakkal eggyé váló, hangtalanul lopózó, két lábon járó életveszélyt farag belőle.

39.
WIZARDRY 7



▶ **Tavalyi helyezés: 12**
▶ **Fejlesztő: SirTech**

Minden idők egyik legbonyolultabb szerepjátéka maga a tömény zsenialitás: elképesztően komplex játékrendszer, és kb. három-négy hónap (!) tiszta játékidő, fordulatos történet és fanatikus rajongótábor jellemzi...

38.
LANDS OF LORE-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: Westwood Studios**

A klasszikus fantasy RPG mindig valami egészen kicsavart alaphelyzetbe dobja a játékost, aki aztán fel sem áll a monitor elől, amíg az éppen aktuális rejtélyt meg nem fejtette, és ki nem kecmergett a csapdából – csakhogy ilyenkor már mindig nyakig ül az újabb kutyaszorítóban, és kezdődhet az egész elölről...

37.
GRAND THEFT AUTO



▶ **Tavalyi helyezés: 31**
▶ **Fejlesztő: DMA Design**

Vérbeli botrányprogram az „autótolvaj-szimulátor", ami egészen egyedi alapötletével és játékmenetével hódította meg a világot – és bármekkora vihart is kavartak körülötte, egyetlen GTA-rajongó sem vált a játékkal töltött órák eredményeképpen bűnözővé...

36.
COLIN McRAE RALLY



▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: Codemasters**

Az egyetlen „hagyományos" autószimulátor a listán, ahol a kocsi viselkedésének minél valósághűbb modellezése a cél, és nem az esztelen száguldozás! Szép eredmény a rally-rajongók kedvencétől, hogy igazi rétegjáték létére ilyen magasra jutott!

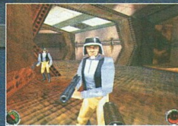
35.
MORTAL KOMBAT-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 14**
▶ **Fejlesztő: Konami**

Az egyik legősibb játékkategória királya, a legjobb verekedős játék makacsul tartja magát a legjobbak között. Jöhet bármilyen divatirányzat, 3D, Internet, a Mortal népszerűsége töretlen!

34.
JEDI KNIGHT



▶ **Tavalyi helyezés: 43**
▶ **Fejlesztő: LucasArts**

Quake Star Wars-környezetben – ez csak sikeres lehet... A Jedi Knight azonban sokkal több ennél, rengeteg kaland-elemmel megfűszerezett „jedi-szimulátor", Erővel, fénykardokkal, sötét jedikkel...

33.
WOLFENSTEIN 3D



▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: id Software**

A legelső first person shooter mai szemmel nézve enyhén szólva is gyermeteg, viszont a hatása a játékiparra a mai napig érezhető!

32.
FALLOUT 1-2



▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: Black Isle Studios**

Cyberpunk-posztapokaliptikus RPG, a konkurencia válasza a Diablóra. Mivel sokkal inkább szerep-, mint akciójáték, nem lehetett olyan populáris, mint a nagy vetélytárs, de utánozhatatlan hangulata és nagyszerű játékrendszere így is a halhatatlanok táborába emelte.

31.

GRIM FANDANGO

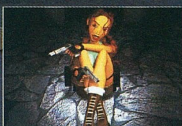


▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: LucasArts**

A LucasArts eddigi utolsó kalandjátéka, egészen egyedi hangulattal és kerettörténettel. A Halál utazó ügynökének története a műfaj új generációjának, a 3D-s kalandjátékok eljövetelének előfutára. Fekete humor minden mennyiségben!

30.

TOMB RAIDER-SOROZAT

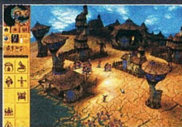


▶ **Tavalyi helyezés: 20**
▶ **Fejlesztő: Core Design**

Minden idők legnépszerűbb játékhőse, a poligon-szexbomba, Lara Croft immár háromszor (plusz két kiegészítő CD) varázsolta el a (hímnemű) játékrajongókat... Nincs kegyelem, karácsonykor menetrendszerűen érkezik a következő Lara-kaland!

29.

POPULOUS-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 8**
▶ **Fejlesztő: Bullfrog**

Az első isten-szimulátort a nyolcvanas évek legjobb játékának választották, míg a két folytatás „csak" egy-egy Év Játéka címmel büszkélkedhet... Stílusteremtő klasszikus, annak ellenére a listára tudott kerülni, hogy egy abszolút nem divatos műfaj képviselője.

28.

DAY OF THE TENTACLE



▶ **Tavalyi helyezés: 19**
▶ **Fejlesztő: LucasArts**

Az egyik legbonyolultabb, ugyanakkor legmókásabb kalandjáték három idősíkban, három főszereplővel, egyetlen egyenesen meghúzott vonal nélkül, őrült kerettörténettel: a világ megmentése a megháborodott Lila Csáp karmaiból, udvari WC-knek álcázott, elromlott időgépek segítségével...

27.

TOTAL ANNIHILATION/KINGDOMS



▶ **Tavalyi helyezés: 38**
▶ **Fejlesztő: Cavedog**

Ron Gilbert, miután megalkotta a világ legjobb kalandjátékát, mintegy pihenésképpen a real-time stratégiák világát is forradalmasította a 3D megvalósítást a stílusba bevezető Total Annihilationnel. Az idén nyáron megjelent Kingdoms folytatta a hagyományokat, ezúttal fantasy környezetben.

26.

PANZER GENERAL 1-2

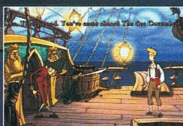


▶ **Tavalyi helyezés: 29**
▶ **Fejlesztő: SSI**

Minden stratéga számára a legnagyobb kihívást, az emberiség legnagyobb fegyveres konfliktusának végigjátszását, stratégiai irányítását kínálja a Panzer General, amely két kirobbanóan sikeres rész után idén megújulva, 3D-s köntösben tér vissza!

25.

MONKEY ISLAND-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 19**
▶ **Fejlesztő: LucasArts**

A humoros kalandjátékok csúcsa a Guybrush Threepwood, a kétbalkezes kalóz-palánta hányattatásait végigkövető Monkey-trilógia. Amikor a játékos éppen nem a nevetéstől fáradt rekeszizmait fájlalja, egy bonyolult és szövevényes, nagyon precízen megszerkesztett kalandjátékot talál. És hogy mi is a Majomsziget titka? Talán már sohasem derül ki...

24.

WORMS-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 26**
▶ **Fejlesztő: Team17**

Az egyik legősibb és legegyszerűbb játékötlet frenetikus humorral és utánozhatatlan hangulattal – ismét egy olyan játék, amelynek láttán sokan foghatják a fejüket: „Ez nekem is eszembe juthatott volna...". Az egyszerűség azonban csak látszat, valójában a Worms legalább olyan mélységű taktikát követel meg egy (profi) játékostól, mint bármelyik komoly stratégia!

23.

UNREAL



▶ **Tavalyi helyezés: 13**
▶ **Fejlesztő: Epic Megagames**

A program, ami négy évig készült, és több mint egy éve folyamatosan birtokolja a legjobb grafikájú, legszebb PC-s játék címét... Bár a hardverkövetelmény nem kicsi, mindenképpen maradandó élmény egy Unreal-kirándulás a játék világába, úgy egy játék-fanatikusnak, mint egy PC-s játékkal életében először találkozó embernek.

22.

DUNE-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 24**
▶ **Fejlesztő: Westwood**

A legfurcsább sorozat a listán a Dűne-trilógia: egy egészen egyedi kaland/stratégia keverék, egy klasszikus real-time stratégia, majd ugyanez még egyszer, öt év grafikai (sajnos csak az) fejlődésének nyomait magán hordozva. Frank Herbert sci-fi klasszikus világa már garancia lett volna a sikerre, de a Westwood nem elégedett meg ennyivel: az eredmény a helyezésből látható...

21. DUNGEON KEEPER I-II



Tavalyi helyezés: 25
Fejlesztő: Bullfrog

Egy újabb zseniális ötlet: gonosznak lenni jó! A fordított alapállású játék, és nemrégiben megjelent folytatása ellenállhatatlan humorral és az alapötlethez méltó frappáns megvalósítás-beli újításaival hódít – esélyes lenne minden idők legeredetibb játékának címére is.

20. SIM CITY-SOROZAT



Tavalyi helyezés: 15
Fejlesztő: Maxis

Az ötlet egyedülálló: egy játék, amelyben nincs győzelem, nincsenek teljesítendő küldetések, legyőzendő ellenfelek... Maga az élet, méghozzá a nagyvárosi élet szimulációja ez a program, ahol egyszerre lehetünk polgármester, adóhivatal, közlekedési vállalat és rendőrség. A Sim City 3000, '99 eddigi legnagyobb példányszámban eladott játéka sem hoz szégyent a klasszikus ősre, és erős a gyanú, hogy a következő epizód, a formabontó The Sims sem fog!

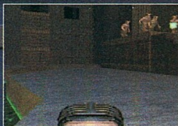
19. DUKE NUKEM 3D



Tavalyi helyezés: 36
Fejlesztő: 3D Realms

Ebben a játékban valóra válhat titkos álmod: Te lehetsz az Igazi Nagybetűs Kemény Macho Férfi: Duke Nukem, a szélesvállú, napszemüveges szőke izomember, akinek a világ megmentése csak egy jó alkalom arra, hogy frappáns beszólásaival szórakoztassa a közönséget... Hail to the King, baby! Tisztelegjünk a Királynak...

18. DOOM 1-2



Tavalyi helyezés: 6
Fejlesztő: id Software

A id Software hírnevét megalapozó program, minden idők leghangulatosabb akciójátéka, a multiplayer first person shooterek ősatyja, az etalon Quake igazi előhírnöke, az első, véressége miatt óriási botrányokat kiváltó játék, a first person shooterek máig tartó népszerűségének megalapozója... Az élő legenda Doomról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni!

17. FINAL FANTASY VII



Tavalyi helyezés: 21
Fejlesztő: Squaresoft

Igazi mérföldkő a PC-s játékprogramok történetében a japán stílus igazi betörését jelentő Final Fantasy. Mióta tavaly mindenkit levett a lábáról a fordulatos, magával ragadó manga-kaland, már csupán annyi a kérdés: miért csak a hetedik résznél kezdődött ez a trend...?

16. SETTLERS-SOROZAT



Tavalyi helyezés: 34
Fejlesztő: Blue Byte

Egy újabb régi klasszikus a legjobbak között – egyben a legmagasabb helyezést elért stratégiai játék, amelyben nem (feltétlenül) a hódításon, az ellenség leigázásán és a pusztításon van a hangsúly. A Settlers ereje éppen ebben rejlik: szórakoztató, humoros, de nem véres, nagyszerű játék!

15. BALDUR'S GATE



Tavalyi helyezés: –
Fejlesztő: Bioware

A valaha készült legjobb számítógépes AD&D kaland monumentális méretével, újszerű irányítási módjával, és nem utolsó sorban szerepjátéktól még soha nem látott szintű megvalósításával hódít – ráadásul még el sem múlt a Baldur-láz, máris a nyakunkon a félig-meddig folytatásnak is felfogható Planescape Torment...

14. HEROES OF MIGHT AND MAGIC-SOROZAT



Tavalyi helyezés: 22
Fejlesztő: New World Computing

Az immár tíz éves King's Bounty óta szinte semmit nem változott a játék alapja, ami mégis annyira jól eltalált, hogy milliók játszanak a sorozat tagjaival. A Might and Magic-sorozattal való összefonódás, és az idén megjelent, fantasztikusan jól sikerült Heroes 3 egy évtizede tartja a körökre osztott fantasy stratégiai programok trónján a sorozatot.

13. WARCRAFT 1-2



Tavalyi helyezés: 7
Fejlesztő: Blizzard

A Blizzard hírnevét megalapozó, máig páratlan hangulatú fantasy játék ugyan visszaesett a tavalyi helyezéséhez képest, de hogy 4-5 éves játékként még mindig a legjobbak között van, azt bizonyítja: igazi klasszikussal van dolgunk!

12. CARMAGEDDON I-II



Tavalyi helyezés: 10
Fejlesztő: SCi

Minden idők legbotrányosabb játéka született az autószimulátorok és a first person shooterek összeházasításából! Hogy a játék a vandalizmus és az esztelen vérontás himnusza-e, vagy csak egy kis feszültség-levezető móka, az más lapra tartozik, mindenesetre a rajongók továbbra is a csúcson tartják az időközben sorozattá bővült kedvencüket.

11.
COMMANDOS



▶ **Tavalyi helyezés: 28**
▶ **Fejlesztő: Pyros**

Egy teljesen egyedi kategória, a real-time stratégiai-, logikai- és türelemjáték első képviselője a Commandos, ami azzal is büszkélkedhet, hogy a legjobb játék nem angol nyelvterületről származó játék. A sikerturmix összetevői: gyönyörű grafika, nagyszerű hangulat, hatalmas kihívás, eszeveszett nehézségi fok...

10.
FIFA SOCCER-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 40**
▶ **Fejlesztő: EA Sports**

A legjobb fociprogram-sorozatból tavaly három epizód is megjelent a foci VB miatt, és mind a három robbanásszerű fejlődést hozott elődjéhez képest. Ma már ott tartunk, hogy nehéz megkülönböztetni egy TV-közvetítést egy FIFA 99-meccstől; és a színvonal évről évre tovább növekszik! A világ legnépszerűbb sportága és a legendás EA Sports csapat együtt csodákra képes...

9.
AGE OF EMPIRES



▶ **Tavalyi helyezés: 27**
▶ **Fejlesztő: Microsoft**

Amikor a Bill Gates-birodalom bejelentette, hogy beszáll a játéküzletbe, mindenki fanyalgott. Aztán megjelent az Age of Empires, és a fantasztikusan kivitelezett valós idejű történelmi stratégia minden kétkedőt elhallgattatott – ők azóta is Age-eznek, és remegve várják az őszre ígért folytatás, a középkori környezetű Age of Kings megérkezését.

8.
NEED FOR SPEED-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 23**
▶ **Fejlesztő: Electronic Arts**

Minden autós játékok legjobbja, az évente jelentkező újabb részeivel lassan lekörözte összes vetélytársát. Az első rész a szimuláció részletességével hódított, a második először a sebességével, majd az újra kiadása után a látvánnyal, a harmadik az ötletes játékmódokkal, a negyedik pedig minddel egyszerre – de vajon mi újat tud még hozni az ötödik epizód, a 2000-ben megjelenő Motor City?

7.
COMMAND&CONQUER/RED ALERT



▶ **Tavalyi helyezés: 5**
▶ **Fejlesztő: Westwood**

A jelenlegi legnépszerűbb játékstílus, a real-time stratégia mai formájának megalkotójának, az egész műfaj egyik ősatyjának és szuper-sikeres folytatásának biztos a helye a legjobb tíz között. Remélhetőleg a várva várt és hamarosan már valóban megjelenő Tiberian Sun méltó utódjává válik a stílusteremtő elődöknek...

6.
CIVILIZATION-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 2**
▶ **Fejlesztő: MicroProse**

Sid Meier zseniális „világépítő" programja jár talán a legközelebb a számítógépes játékok általános „intellektuálisan szórakoztató" definíciójához. Építsünk fel egy teljes civilizációt az ősközösségtől az űr meghódításáig – a játék monumentalitása túlnő azon a szinten, ahol még meg lehet unni valamit...

5.
X-WING-SOROZAT



▶ **Tavalyi helyezés: 4**
▶ **Fejlesztő: LucasArts**

Star Wars – két szó, ami a Lucas és Spielberg fantáziáján felnőtt nemzedéknek mindennél többet jelent. Az X-Winggel beléphetünk ebbe a világba, és cselekvő részesei lehetünk. Egy szimulátor, amit könnyű megtanulni, mégis bonyolult, ahol elpusztíthatjuk a Halálcsillagot, vezethetjük a Millenium Falcont... Az Erő szabadon választott oldala velünk van!

4.
DIABLO



▶ **Tavalyi helyezés: 3**
▶ **Fejlesztő: Blizzard**

Egy Blizzard-remekmű, ami feltámasztotta és egyben megreformálta a számítógépes szerepjátékok műfaját. Egy akciójáték pergő ritmusa egy RPG bonyolultságával ötvözve, mindez egy kalandjáték játékmenetével és fantasztikus multiplayer lehetőségekkel... Az egészen egyedi játékturmix zsenialitása abban rejlett, hogy egyszerre tudott szólni minden kategória rajongóihoz – ezt azóta sem csinálta utána senki...

3.
HALF-LIFE



▶ **Tavalyi helyezés: –**
▶ **Fejlesztő: Valve**

A legfinomabb kifejezéssel élve is tizenkilencre kért lapot a kiadó, amikor a legnagyobb multiplayer-láz idején, egy egyszemélyes játékra kiélezett first person shootert jelentetett meg. A Half-Life azonban jött, látott és győzött. Ahogy betöltöd a játékot, megszűnsz saját magad lenni. Gordon Freemanné válsz, a saját maga rendezte akció/horrorfilm főszereplője, egy tudós, aki az eleven rémálommá vált kutatóközpontból élve próbál kijutni – bármi áron...

2.
STARCRAFT



▶ **Tavalyi helyezés: 18**
▶ **Fejlesztő: Blizzard**

Zergek, terranok, protossok... három faj intergalaktikus háborúja a túlélésért minden idők leghangulatosabb, legkiegyensúlyozottabb és legélvezetesebb real-time stratégiájában. Lehet, hogy már a megjelenése pillanatában elavult volt a játéktechnikája, hogy nem a legszebb a 256 színű grafika, de a Starcraftben, és a zseniális kiegészítőben mégis van valami: a nagybetűs Hangulat...

PC 69 EROTIKA

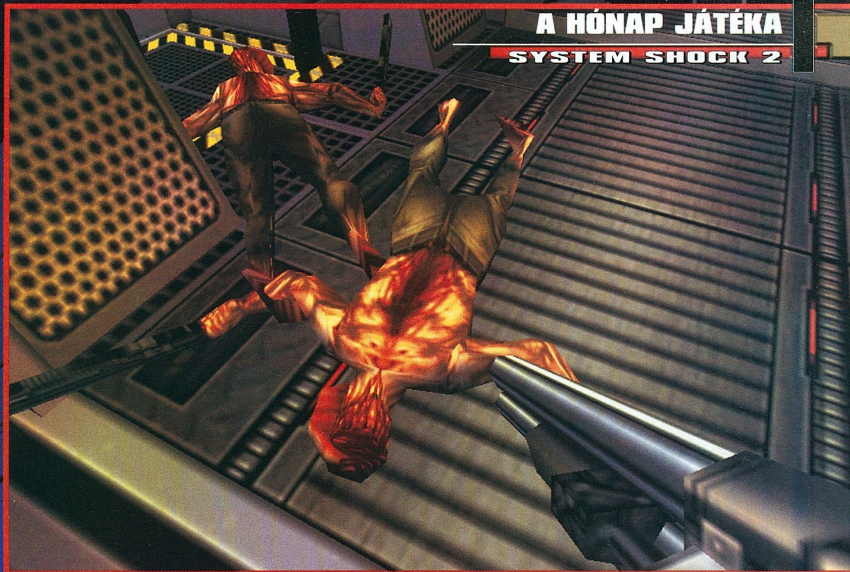
System Shock 2

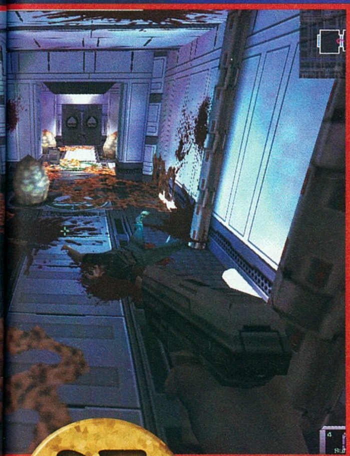
Shock to the System

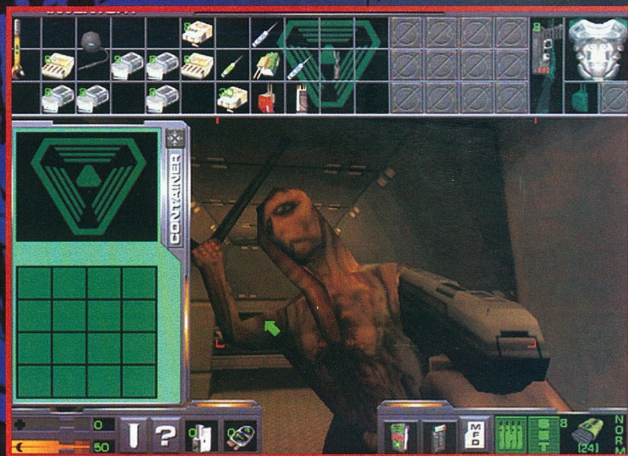
▼ Electronic Arts/Looking Glass Studios



Az öt évvel ezelőtt megjelent System Shock jócskán megelőzte a korát. Az 1994-es játék sok olyan tulajdonsággal rendelkezett, amellyel nem sok más program büszkélkedhetett akkoriban. A teljes 3D engine, a remekül felépített kerettörténet és az izgalmas játékmenet – amelyben nagyon sokszor kellett használnunk reflexeink mellett az eszünket is – mély nyomot hagyott a játékosokban, akik szívesen vették volna, ha a cyberpunk-thriller játéknak elkészül a folytatása. Pontosan öt évet kellett erre várni, s hogy megérte-e, az hamarosan kiderül...









Nagyon kevés az olyan játék, amely tényleges cyberpunk hangulatot áraszt, abban a stílusban, amelyet William Gibson könyveiből megismerhettünk. Az eredeti System Shock mellett csak a Neruromancer sorolható ide – ez utóbbi érthető is, hiszen Gibson azonos című regényéből készült. A System Shock második része sem igazán tartozik ebbe a kategóriába, sokkal inkább sci-fi, mint cyberpunk, az Alien-filmek hatása ugyanúgy megfigyelhető rajta, mint a Half-Life-é.

A történet

A játék harmincöt évvel a System Shock befejezése után játszódik. Egy ismeretlen hackernek sikerült megsemmisítenie a TriOptimum vállalat Citadel Stationjét, az elszabadult és világuralmi tervekre törő mesterséges intelligenciával, SHODAN-nal együtt. A Földet azóta a ENSZ jogutód szervezete, a UNN irányítja, bár a TriOptimum és a hozzá hasonló mega-vállalatok még mindig hatalmas befolyással rendelkeznek. A TriOptimum kutatói elkészítik egy fénysebességnél is gyorsabb haladásra képes űrhajó terveit, de a UNN-nek nincs szándékban átengedni a nagyvállalatnak az űr eddig ismeretlen részeinek felfedezésével járó előnyöket. Hosszú tárgyalások után sikerül végre kompromisszumot találni: a TriOptimum hajója, a Von Braun elkészül, de első útjára a UNN rombolója, a Rickenbacker is elkíséri. A Rickenbacker személyzetét a UNN tagjai alkotják, beleértve a katonákat, harci szakértőket és az OSA-nak, a pszionikusok szövetségének tagjait is. A Von Braunon civil tudósok, technikai dolgozók és a vállalat alkalmazásában álló pilóták teljesítenek szolgálatot.

A játékos egy, a Rickenbackeren utazó katonát alakítja. A játék úgy kezdődik, hogy a Von Braun fedélzetén térünk magunkhoz, és hősünk nem emlékszik, hogy mi

történt vele az elmúlt néhány hétben. Egy elektronikus üzenet fogadja Dr. Janice Politótól, hogy menjen fel a negyedik szintre. Ám miután elindul, rá kell, hogy döbbenjen: valami nagyon balul sült el a kutatóexpedíció indulása körül...

Itt kezdődik el a játék, és mivel hősünk memóriája valamilyen oknál fogva nem áll helyzete magaslatán, a történteket csak menet közben deríthetjük ki. Mivel nem szeretném lelőni a poént, a sztori további folyását nem ecsetelem, de azt azért elárulom – ez egyébként nagyon hamar kiderül –, hogy a Tau Ceti 5-ön a tudósok egy mesterséges intelligenciára és egy teljesen új, idegen létformára bukkantak, amely nagy, szerves alapú „tojásokból" kel ki (eléggé hasonlít az Alien-filmekben látható tojásokra). Az gondolom, senkinek sem okoz óriási meglepetést, hogy a mesterséges intelligencia nem más, mint SHODAN, akit az előző rész végén nem sikerült teljes egészében elpusztítani. Miután magunkhoz tértünk a hajó fedélzetén, hamar világossá válik, hogy a legénység egykori tagjai valamilyen biológiai kísérlet következtében teljes egészében átalakultak. Hogy mi is történt valójában, arra csak a játék legvégén derül fény...

A KEZDETEK

A játék kissé furcsa módon négy évvel a fentebb említett események előtt kezdődik. Hamar kiderül azonban, hogy ez a négy év felel meg a karakter-generálásnak, amely a System Shock 2-ben igen egyedi, de annál érdekesebb módon történik. Egy új játék kezdetekor először egy alap-tréningen esünk át, amelyben a program elmagyarázza a játék alapvető kezelését, az irányítást, az ugrást és a fel-le mászást. Ez a tréning egyébként teljes egészében kihagyható – csakúgy, mint az ezután következő három részből álló továbbképzés. Ez a három fajta továbbképzés lényegében a három választható karakterosztály „működését" magyarázza el. A karakterosztályok nem határolódnak el egymástól olyan szigorúan, mint más, hasonló stílusú programokban, lényegében csak azt határozzák meg, hogy hősünk a játék elején milyen alap-tulajdonságokkal rendelkezik.

Az első továbbképzés a katonai tréning. Itt a program a fegyverekkel kapcsolatos alapvető műveleteket (lövés, újratöltés, karbantartás) mutatja be. A második a műszaki felkészítés, itt a javítás, a hackelés és hasonló stílusú tevékenységek kerülnek sorra. Az utolsó a pszionikus oktatás, amelyben az arra fogékonyak elméjük természetfeletti erejével végezhető lehetőségek alapjait sajátíthatják el. Mindhárom tréninget jó alaposan tanulmányozzuk végig, hiszen a három választható karakterosztály alapvető képességeinek használatát sajátíthatjuk el segítségükkel. Ha ezzel végeztünk, akkor már bizony választanunk kell a három osztály között. Igaz, a programban nincsenek ezen néven nevezve, de tulajdonságaik miatt a legegyszerűbb, ha katonának, hackernek és pszionikusnak hívjuk őket. Ez a választás csak a kezdeti tulajdonságokra vonatkozik, a játék közben a tapasztalati pontok elköltésével bármilyen irányba terelgethetjük karakterünk fejlődését, így egy katonából is kinevelhetünk egy pszionikus képességekkel megáldott embert – ez természetesen fordítva is igaz. Miután kiválasztottuk a számunkra leginkább szimpatikus karakterosztályt, még nem kezdhetjük el a játékot, előtte háromszor három választási lehetőségünk van, amellyel tovább finomíthatjuk karakterünk szakképzettségét. Miután végeztünk mindhárom választási lehetőséggel – amelyek egyébként egy-egy távoli bolygón eltöltött egy évig tartó kiképzésnek felelnek meg –, a UNN Rickenbackerre vezényelnek, és kezdetét veszi a nagy kaland... A karakteralkotáshoz sok tanácsot nem lehet







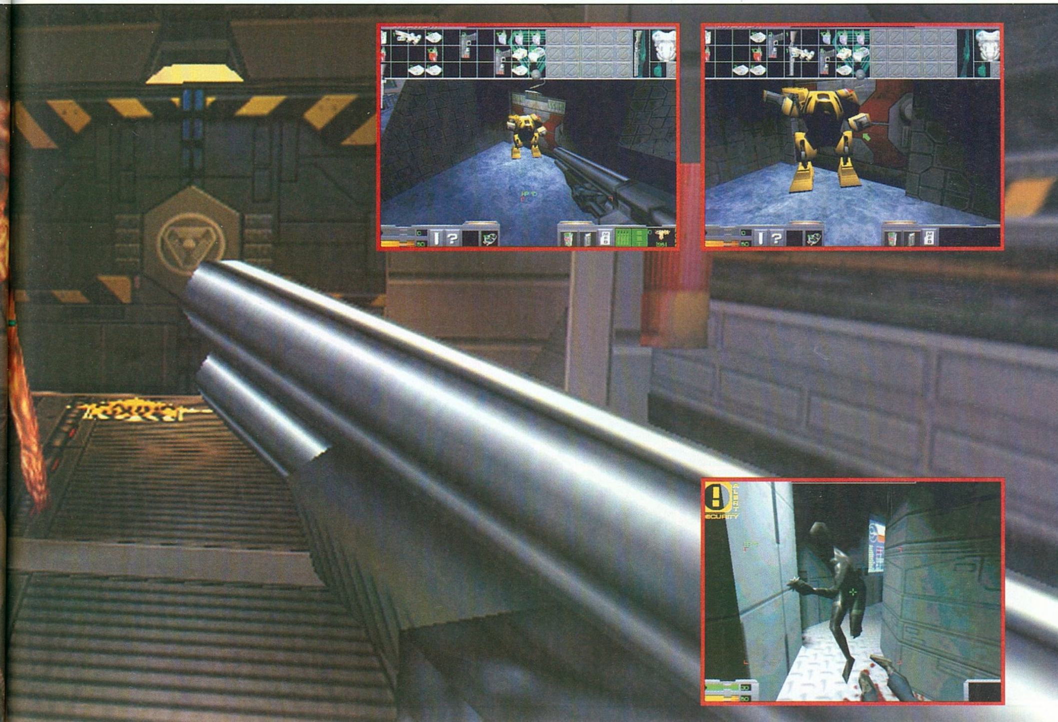


adni, mindenki nyilvánvalóan a saját elképzelései szerint készíti el az általa irányított hőst, ám igyekezzünk úgy megalkotni emberünket, hogy minél több dologhoz értsen, mert játék közben egy új szakértelmet megtanulni jóval több tapasztalati pontba kerül, mint továbbfejleszteni egyet, amihez alapfokon már értünk. A játék- és karakterrendszer jellegéből adódóan bizonyos feladatokat többféle módon meg lehet oldani, a zárt ajtót a katona szétlövi valami durvább fegyverrel, a hacker addig babrál a számítógépes rendszerben, amíg ki nem tudja nyitni, a pszionikus pedig még ennél is elegánsabb megoldást választ, a túloldalon álló ellenségre rákényszeríti akaratát, aki kitárja neki az ajtót...

Mi is az a System Shock?

Az első részhez hasonlóan a System Shock 2-t sem igazán lehet egy stílus keretei közé beerőltetni. A mozgás és a harc pontosan olyan, mint a first person shooterekben, emellett szerep- és kalandjáték-elemek is helyet kaptak a programban. Ezek együttes keveréke állítja elő azt az utánozhatatlan hangulatot, amely az első részt is jellemezte. Karakterünk öt alaptulajdonsággal rendelkezik, ezen tulajdonságok szerepe igen nagy, a játékban rengeteg tevékenységnél jelent valamilyen pluszt, ha kellően magasak, sőt, bizonyos dolgoknak még minimum követelményük is van. Az első tulajdonság az erő, ez határozza meg, hogy mennyi tárgyat cipelhetünk magunkkal, illetve azt, hogy mekkora sebzést okozunk közelharcban. A második tulajdonság az állóképesség – ha ez magas, több életerőnk van, valamint szervezetünk is jobban ellenáll a mérgezéssel és a radioaktív sugárzással szemben. A harmadik tulajdonság a pszionika, amelynek jelentősége egyértelmű – pszionikus képességeink hatásfokát, illetve pszi pontjaink számát határozza meg. Az agilitás, a negyedik tulajdonság, a sebességünket növeli, illetve az esés által okozott sebzést csökkenti. Az utolsó tulajdonság a cyber, amely jó néhány szakértelemhez (lásd lentebb) ad pluszokat.

Karakterünk nem csak alaptulajdonságokkal, hanem technikai-, harci- és pszionikus szakértelmekkel rendelkezik. A technikai szakértelmek közül az élre kívánkozik a hackelés, azaz a számítógéprendszerekbe való behatolás képessége. A javítással az elromlott fegyvereket és egyéb felszereléseket javíthatjuk meg. Aki esetleg nem szeretné megvárni, hogy szétesett fegyverét kelljen javítgatnia, megkísérelheti a fegyver-karbantartó szakértelmét minél magasabb szintre fejleszteni. Aki barkácsolásban szeretne jeleskedni, az a fegyvermódosítás segítségével még a leggyengébb fegyverből is soha nem látott teljesítményt csiholhat ki. Végül a kutatás szakértelemmel a számunkra ismeretlen, idegen anyagokból szerezhetünk létfontosságú információkat. A technikai szakértelmek érdekessége, hogy különböző programokkal nagyban lehet növelni hatékonyságukat – a fegyver-karbantartás kivételével.



A harci szakértelmek négy csoportba vannak felosztva, mindegyik csoport egy-egy fegyvertípusnak felel meg. A hagyományos fegyverek a pisztolyokat, a puskákat és a hasonló eszközöket foglalják magunkban. Az energiafegyverek közé a lézer-alapú eszközök tartoznak – a lézerpisztolytól kezdve egészen a lézerkardig. Valószínűleg senkinek sem okoz gondoz elképzelni, hogy melyek tartozhatnak a nehézfegyverek közé – a gránát- és rakétavetők. Az egzotikus fegyverek pedig az idegen technológia alaposabb tanulmányozása után érhetők csak el számunkra.

A pszionikus képességek öt szintre vannak osztva. Szintenként hét különböző pszi-képesség megtanulására van lehetőségünk, természetesen minél magasabb szintű valami,

annál hatékonyabb, ám annál több pszi pontot is fogyaszt.

A fentebb elmített összes tulajdonság, illetve képzettség a kapott tapasztalati pontokból (amelyeket a System Shock 2-ben kibernetikus modulok testesítenek meg) tanulható meg, illetve fejleszthető tovább. Természetesen minél magasabb szintre szeretnénk valamit növelni, annál több pontba kerül. A fentieken kívül a játék bizonyos pontjain lehetőségünk van egyéb – speciális – képességek megtanulására, amelyek tovább színesíthetik karakterünk tudását.

Fegyverek, Páncélok, Beültetések

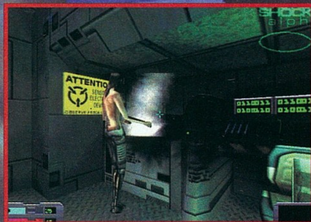
A System Shock 2 külsőleg nagyon hasonlít egy first person shooter játékra, ezért nem maradhatott ki belőle a rengeteg felhasználható fegyver. Összesen tizennégy féle (!) különböző gyilkoló eszköz áll rendelkezésünkre – ez a szám még egy Quake-klónnak is dícséretére válna! Ezen felül minden fegyvert két szinten továbbfejleszthetünk, ezek általában a tüzelési gyorsaságban vagy a sebzésben nyilvánulnak meg. A fegyvereknek kétfajta tüzelési módjuk van, s a legtöbbhöz különféle lőszereket is használhatunk (pl. normál vagy páncéltörő). A választék tehát óriási, senki sem vádolhatja a készítőket azzal, hogy kevés fegyver-, illetve lőszertípust bocsátanak a rendelkezésünkre. A képzettségeknél már említettem, hogy a fegyverek folyamatosan romlanak, ha pedig teljesen tönkremennek (ezt egyébként a legnagyobb lövöldözés közepette adják elő legszívesebben), használhatatlanná válnak, és csak a javítás szakértelemmel lehet újra életet lehelni beléjük. A program folyamatosan tájékoztat a fegyver állapotáról, ezt a karbantartás szakértelemmel javíthatjuk. A javítás és a karbantartás szakértelem akkor különösen fontos, ha speciális, saját magunk által módosított fegyverrel rendelkezünk, mert ilyet nem találhatunk minden sarkon – ha tönkremegy, el lehet dobni, és keresni egy másikat... Lehetőségünk van páncélzat viselésére is, ez a rész azonban nincs annyira részletesen kidolgozva, mint a fegyverzet, egész egyszerűen magunkra akasztjuk a talált páncélt (természetesen csak akkor, ha megfelelünk a minimum tulajdonság-követelménynek), és máris élvezhetjük a védelmet. Szerencsére a páncél nem sérül, ám folyamatosan csökkenti a minket érő sebzéseket.

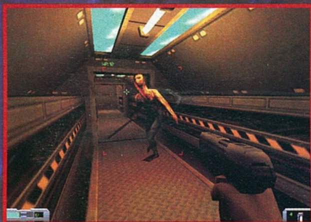
A különféle beültetések működése is változott az előző részhez képest. Egyszerre csak egy (a megfelelő képességgel kettő) kibernetikus beültetés használható, amely valamelyik alaptulajdonságot növeli meg. A beültetés ilyenkor folyamatosan veszít energiájából, ha ez elfogy, csak feltöltés után lehet újra használni.

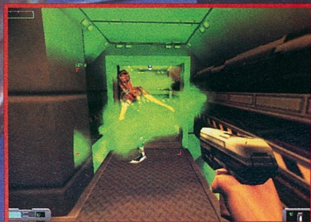












Egyéb felszerelések

A System Shock 2-ben – elődjéhez hasonlóan – rengeteg különféle tárgyat cipelhetünk magunkkal. Gyógyító eszközök, különböző beültetések, lőszerek, fegyverek foglalhatják el az értékes inventory-helyeket. Mivel mindent úgysem tudunk magunkkal vinni, a legjobb ötlet, ha kinevezzük az űrhajó egy szobáját raktárnak, és ide rakosgatjuk le azokat a felszereléseket, amelyeket éppen nem szeretnénk használni, de később még lehet, hogy jól jönnének. A progam egyik legjobb tulajdonsága, hogy minden tárgyról igen részletes leírást kérhetünk, amelyből rengeteg háttérinformációt tudhatunk meg, sőt, a használatukhoz esetleg szükséges minimum tulajdonság-értékeket is közli a program.

Hack Elek, az ezermester

A programban nem csupán „normális" úton lehet bejutni a számítógéprendszerekbe, ha-

nem illegális módszerrel is. Szinte minden meghackelhető a játékban, a biztonsági számítógéptől kezdve az ételautomatán keresztül egészen a talált Gameboy-szerű játékkonzolig. Ez utóbbi külön figyelmet érdemel, mert rengeteg-féle játékot találhatunk hozzá, akár egy RPG-t is! A rendszerek feltörése elég egyszerű, minden számítógépnek van egy alap nehézségi foka, százalékban megadva. Ezt az értéket csökkenthetjük megfelelően magas Cyber tulajdonsággal, Hack szakértelemmel és az installált törőszoftverekkel. Habár a legfontosabb ajtókat – természetesen – csak a megfelelő kóddal tudjuk kinyitni, egy minimális Hack szakértelemmel minden karakternek rendelkeznie kell, legalább annyival, hogy hatástalanítani tudja a biztonsági számítógépeket, különben az automata ágyúk hamar darabokra lövik. A hackelés viszonylag egyszerű, a megjelenő „kapcsolási rajzon" három fehérre festett négyzetet kell azonos színű vonalakkal összekötnünk.

Pszionika

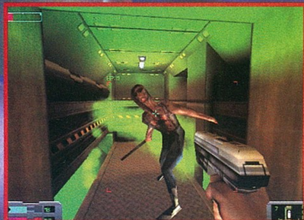
Minden karakter megtanulhatja, hogy elméjével különféle dolgok befolyásolására legyen képes. A programban 35 pszi-képesség kapott helyet, a gyengébbekkel csak apró sebeket ejthetünk másokon, de a durvábbak már akár életpontok elszívásra vagy robotok lebénítására is alkalmasak. Ha úgy döntünk, hogy a pszionika irányába szeretnénk terelni karakterünk fejlődését, igyekezzünk minden megszerzett tapasztalati pontot arra költeni, mert csak a magasabb szintű pszi-képességek igazán hatásosak, ha azokat nem tudjuk megtanulni, sokkal jobban járunk egy shotgunnal...

Elektronikus jegyzetelés

A program minden lényeges információt eltárol számunkra, amelyeket igen egyszerű előkeresnünk. A kapott e-maileket, a talált feljegyzéseket, az éppen végrehajtandó és a már végrehajtott feladatokat, valamint a kutatások eredményeit bármikor újra elolvashatjuk. Ezen kívül egy nagyon jól használható automatikus térképező opció is a segítségünkre van, amelyen a fontosabb dolgokat (újraélesztő helyiség, biztonsági számítógép stb.) a gép magától bejelöli. Természetesen mi is helyezhetünk el a térképen saját jeleket. Szintén itt kapott helyet – az egyéb információk mellett – a nálunk lévő ajtónyitó mágneskártyák felsorolása. Könnyedén ellenőrizhetjük, hogy rendelkezünk-e a szükséges kártyával.









Vélemény

A System Shock első része igen előkelő helyet foglal el saját toplistámon, így nem véletlen, hogy már nagyon vártam a folytatást. A második rész megérkezett, és véleményem szerint igazi telitalálat lett! A hangulat első osztályú, néha bizony igen nagyot ugrottam, amikor valaki/valami rám vetette magát az űrhajó egyik sötét folyosóján. Mind a grafika, mind a hang nagyon jól illeszkedik a program hangulatához, a remek történetről nem is beszélve. A program rengeteg lehetőséget kínál karakterünk fejlesztésére, így akár többször is végig lehet játszani a System Shock 2-t, garantáltan nem olyan, mint előzőleg. Nálam jelen pillanatban az év eddigi legjobb játéka, s nem csodálkoznék rajta, ha ezt a címet meg is őrizné. Mindenkinek kötelező!

CARIS

Hangulat, játékmenet

Nem véletlenül említettem a cikk elején a Half-Life-ot, a System Shock 2 közben sokszor eszünkbe jut majd a Sierra first person shootere. Ennek az az oka, hogy a két program hangulata nagyon hasonlít egymáshoz. Ez természetesen nem baj, sőt! A System Shock 2 is jókora feszültségben és félelemben tartja a játékost, aki nem igazán tudja néha, hogy mihez kezdjen. Jellemző jelenet a programból, amikor éppen tönkremegy a pisztoly, megjavítani ugye nincs idő, az ember inkább menekülésre fogja a dolgot, ám egy bezárt ajtó állja útját. Ilyenkor bizony pillanatok alatt kell dönteni arról, hogy megpróbáljuk meghackelni az ajtó elektronikus zárját, esetleg mégis a fegyverjavítás mellett döntünk, vagy pedig előkapjuk a franciakulcsot, és szembeszállunk a szörnnyel. A grafikai megjelenítésért a Thiefben debütált Dark-engine a felelős, így nem véletlen, hogy kiválóak a fény-árnyék hatások. A néha megszólaló cyber-muzsika, a távoli hangeffektek mind-mind a megfelelő hangulatot árasztják, amely annyira magával ragadja a játékost, hogy csak nehezen képes otthagyni a programot, akár rövid időre is. Aki szerette az első részt és/vagy vonzódik a sci-fi történetekhez, jól teszi, ha kipróbálja a System Shock 2-t!

94

Technikai jellemzők

HARDVERIGÉNY	P200 / 64 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	

Értékelés

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

Összehasonlítás

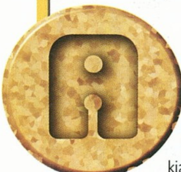
SYSTEM SHOCK 2		
HALF-LIFE	ZED 99/1	94%
THIEF	ZED 99/2	90%
SIN	ZED 98/12	92%

Shadowman

Baljós árnyék

▼ Acclaim/Iguana

A Tomb Raider 4-nek nem lesz könnyű dolga idén a játékpiacon... Lara nimbusza az ötlettelen folytatásoknak és kiegészítőknek köszönhetően mostanra erősen megkopott, és a népszerűségből bőven kijut az olyan sztároknak is, mint amilyen a Drakan hősnője, Rynn. Ráadásul nagyon ígéretes third person shooterek készülnek letaszítani trónjáról a poligonkirálynő kalandjait: a Drakan, a hamarosan megjelenő Soul Reaver és az Acclaim új gyöngyszeme, a Shadowman.



dark irányzatok a ponyva-irodalom és a filmgyártás után a játékipart is elérték: mostanában a kiadók egyre-másra halmozzák a sötétebbnél sötétebb történeteket (Requiem, Messiah, Vampire), sőt, az aktuális újhullámból még a humoros játékoknak is kijutott (Discwolrd Noir). Az Acclaim zászlója alatt hajózó Iguana fejlesztőcsoport (a Turok 1-2-ből lehet ismerős a név) is behódolt a trendnek, és elkészítették Shadowman című third person shooterüket, amely az azonos című – szintén dark – képregények alapján készült. Ennek megfelelően a Shadowman sztorija nagyban épít a képregények gazdagon kidolgozott világára, amely alapvetően két részre különül el, a hétköznapi emberek által benépesített Liveside-ra, és az élők birodalmával párhuzamos alternatív világra, a Deadside-ra, amelyet a Mennyországba – vagy a Pokolba – tartó üdvözült – vagy elkárhozott – lelkek népesítenek be. A Deadside létezéséről kevés élő tud, ők azonban szinte kivétel nélkül a fekete voodoo mágia nagymesterei, akik gondoskodnak arról, hogy a Deadside gonosz hatalmai ne kerülhessek át a való világba. Ennek a „gondoskodásnak" a legfőbb eszközei a shadowmanek, azaz árnyemberek, vagyis olyan emberek, akiken végrehajtottak egy bonyolult voodoo-szertartást, egy mágikus szellemmaszk mellkasba történő beépítését. A szertartás után az árnyember képes mindkét világba belépni, erős fekete mágiát használni, és jóformán halhatatlan lesz. Mike LeRoy, játékunk főszereplője is egy ilyen árnyember, akinek a Gonosz minden eddiginél erősebb támadását kell visszavernie: a Deadside tisztátalan lelkeit, démonait és egyéb szörnyeit egy erőskezű és roppant titokzatos vezető toborozza hadsereggé, hogy a két világ közti pecsétet megtörve a Liveside-ra irányíthassa a túlvilági teremtményeket. A világot ezúttal tehát Mike LeRoy mentheti meg, természetesen nem egyedül. Segít neki Nettie, a Liveside-on élő voodoo boszorkány, és kéme, Jaunty, aki egy roppant furcsa lény: koponyás kígyó cilinderrel a fején. Támogatásukkal Mike egyre erősebb képességekre tesz szert, újabb és újabb tippeket kap tőlük a hátralevő feladatok megoldására, és nem utolsósorban nagyszerű dialógusokat folytat velük (Jaunty cinikus szövegei egyszerűen zseniálisak). Az árnyembernek emellett nagy szüksége lesz saját képességeire, a hétköznapi ugrások, kapaszkodások és más tornamutatványok éppúgy elengedhetetlenek a kaland teljesítéséhez, mint a különböző voodoo-varázslatok (teleportálás, gyógyítás...), a rafinált fejtörők megoldása és az ilyen játékokban megszokott fegyvertár (fáklya, pisztoly, Uzi, shotgun) segítségével elkövetett tűzharcok.

A játék műfajából adódóan mindennél nagyobb súllyal esik latba az engine, amely ezúttal nem egy már bejáratott rendszer, hanem az Iguana teljesen új fejlesztése, a VISTA 3D. Az új motor derekasan megállja a helyét a konkurensekkel szemben: a karakterek animációja hihetetlenül jó (különösen Mike ingjének lobogása), realisztikus a felhők mozgása, a fraktál-technológiával elkészített nedves felületek (víz, láva, sav) pedig még egyetlen játékban sem csillogtak ilyen szépen. Emellett az engine még gyors is, amelynek azonban az volt az ára, hogy az Unrealból megszokott igazi fényforrásokat elfelejthetjük: valós időben számolt árnyékolással itt nem fogunk találkozni. Más 3D-effektekkel viszont annál sűrűbben összefuthatunk: a fegyverek lövésétől kezdve a tárgyak felvételén át az ellenfelek látványos elhalálozásáig mindent pazar animációk kísérnek. Az irányítás is korrekt, bár kissé szegényesnek tűnik Shadowman mozgástára (a kúszás és a szaltózás

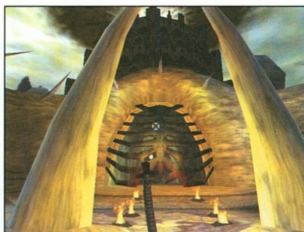


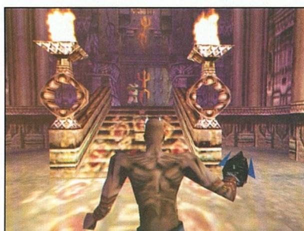
még igazán belefért volna), a jobb és bal kéz megkülönböztetése és külön billentyűre rakása viszont telitalálat volt. Furcsa, hogy ezt a magától értetődő ötletet még egy hasonló játékban sem láttuk, de most végre megtapasztalhatjuk, hogy milyen az, amikor egyik kezünkben pisztollyal irtjuk az ellent, a másikban tartott shotgunból pedig néha odapörkölünk az erősebb lényeknek.

A pályatervezők remekül kihasználták az engine lehetőségeit, a hatalmas tereket és szédítő magasságokat éppúgy megtaláljuk a helyszínek között, mint a szűk folyosókat és a szabadtéri pályákat. A változatosságra sem lehet panasz: Liveside egyes helyszíneit (például Louisiana mocsarai vagy a new yorki gettó) és deadside-i bizarr pályákat egyaránt telezsúfolták remek ötletekkel (bár a legtöbb már ismerős más játékokból), nagyszerűen eltalálva a harc és a fejtörők arányát. A pályák között oda-vissza lehet – sőt, néha kifejezetten kell – mászkálni, ám a beépített teleport-lehetőségnek köszönhetően ez nem zavaró tényező, és csak erősíti az érzést, hogy a játékos egy kalandot követ végig. Dícséretes az is, hogy a helyszíneken nem, vagy csak igen ritkán találkozunk lehetetlen helyzetekkel, nincsenek pixelre kiszámított ugrások, a játékos bátran futhat, ugorhat, kapaszkodhat, nem kell attól félnie, hogy egy-egy kritikusabb résznél hússzor tölti vissza a legutóbbi játékállást. A tervezőket csak azért szólhatjuk meg, mert meglehetősen kevés poligont alkalmaztak, aminek köszönhetően egyik-másik helyszín igen puritán lett, igaz, a jól eltalált színek feledtetik a játékossal a kis negatívumot. Arról nem is beszélve, hogy így a játék egy gyengébb, első generációs gyorsítókártyával ellátott gépen is fut, mint a szélvész...

A játék legvonzóbb tulajdonságáról még nem szóltunk, ez pedig a példaértékű, tökéletessé csiszolt, fantasztikusan eltalált hangulat. A képregények világát és atmoszféráját nagyszerűen sikerült adaptálni, a képi megjelenítés még a gyengébb pályarészleteknél is magával ragadja az embert. Mike a Deadside-on egy izzó szemű, félelmetes voodoo-harcos, míg a való világban egy farmert és kibontott inget viselő napszemüveges macho, aki élces hangján, humorral fűszerezve kommentálja a vele történt eseményeket („huh, Deadside – the asshole of the universe..."). Ezt a laza stílust is a képregényből vette át a játék (ott például az egyik szereplőt Tommy Lee Bonesnak hívják...), mint ahogy Deadside világának misztikáját is. Remekül megtervezett, kifejezetten ijesztő lényekkel találkozhatunk, az itt-ott felbukkanó bibliai utalások, idézetek pedig csak fokozzák az okkult-rejtélyes hangulatot. Az intróban például egy rövid snittre a rendőrség elől bujkáló Hasfelmetsző Jacket látjuk, akinek megjelenik a már számtalan gonosz lelket egyesítő főgonosz, és ráveszi, hogy legyen öngyilkos, így erősítve a deadside-i se-







reget. Ekkor elhangzik a gerézai megszállott (Márk 5:9) idézete: „Mi a neved?" – „Az én nevem légió, mert sokan vagyunk...". A hangulatra a játék hangjai és zenéi teszik fel a koronát. Ennyire szereplőkhöz passzoló, érzelemgazdag szinkronhangokat és hangeffekteket régen hallhatunk: Nettie keményen töri az angolt, az elkárhozott lelkek susognak, zokognak, halálukkor pedig fájdalmasan sikoltozva szűnnek meg létezni. A zene szintén csillagos ötöst érdemel, a baljós és melankolikus trackek elfeledtetik a játékossal, hogy a monitor előtt ül. Az egyik-másik helyszínhez tartozó zenebetét pedig annyira félelmetes lett, hogy a gyengébb idegzetűek ténylegesen megrémülnek, amikor kiugrik az egyik sarok mögül egy kampós kezű zombi, és Mike-ra ront...

A Shadowman az utóbbi idők egyik leghangulatosabb játéka, ötletes és egyben szórakoztató, igen komoly riválisa lehet Miss Croft negyedik kalandjának. Bátran ajánljuk a stílus szerelmeseinek, mert elhanyagolható hiányosságai ellenére nagyon ígéretes darab az interaktív dark fantasy-képregény.

VÉLEMÉNY

A dark stílussal mindig az volt a problémám, hogy a sötét hangulat jegyében készült filmek, könyvek, játékok alkotói többnyire képtelenek jól kidolgozni egy-egy ötletet, idegen világot, általában megrekednek a klisék szintjén. A Shadowman szerencsére a kivételek közé tartozik. Eredeti elgondolások kaptak helyet a játékban, a szereplők egy részletesen kidolgozott, bizarr világ elborult hősei, a történet pedig csak annyira veszi magát komolyan, amennyire kell: minden komorsága mellett is megenged magának néha egy-egy vaskos tréfát. A program készítői a játékelemeket minden tekintetben alárendelték ennek a világnak: kevés poligont használtak, csak hogy akadozás nélkül be lehessen járni akár egy hatalmas, többszintes kastélyt egy gyengébb gépen is, az engine-nel készítették a (mellesleg nagyon igényes) átvezető mozikat, csak hogy ne zökkentsék ki a játékost a kalandból a hirtelen képváltások, és minden egyes pixel színét, minden egyes hangjegy helyét az eredeti Shadowman képregényekből áradó beteges hangulathoz igazították. Ennek köszönhetően még egy olyan játékos is percek alatt belefeledkezik a programba, aki még soha nem találkozott a Shadowmannel, és a kalandot körüllengő atmoszféra menthetetlenül arra ösztökéli, hogy minél előbb végigjátssza a – meglepően hosszú – játékot („csak még egy pálya, és már megyek is aludni..."). Próbálja ki mindenki a Shadowmant, még az is, aki idáig nem nagyon barátkozott meg a third person shooterekkel – írásban úgysem lehet igazán visszaadni azt az érzést, amikor torkodban dobogó szívvel egy félhomályos folyosórendszerben kergetsz egy nevedet suttogó láthatatlan ellenfelet, és hiábavaló rohangálás után egyszer csak a semmiből ugrik a nyakadba egy olyan lény, akinek láttán még Miss Lara Croft is berezelne...

STÖKI

90

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

SHADOWMEN		
TOMB RAIDER 3	ZED 99/1	80%
DARK VENGEANCE	ZED 99/2	82%
DDT	ZED 98/11	82%

Darkstone

Sárkány ellen sárkányfű?

▼ Electronic Arts/Delphine Software

Ardyl mesés világában egy bukott pap hatalmas erőre tesz szert, amikor a sötét tudomány – a nekromancia – segítségével vérszomjas sárkánnyá varázsolja magát. A mi feladatunk, hogy a szörnyektől hemzsegő titkos kazamatákba lejussunk, megtaláljuk a kegyetlen mágust, és elpusztítsuk. Gondolom, ismerős a történet: a Delhpine Software legújabb játéka, a Darkstone bevallottan a Diablo elemeire építkezik. Választott karakterünkkel több tucat szinten kell magunkat keresztül verekednünk, közben új mágikus fegyvereket szerezhetünk, vagy gyilkos varázslatokkal égethetjük szénné ellenfeleinket – a 3D-s engine segítségével akár madártávlatból vagy közvetlen közelről figyelhetjük meg az eseményeket. A Diablo lelkes rajongótábora ismét fenheti a fogát: nem kell karácsonyig várnia a második részre ahhoz, hogy a hack'n'slash akció-RPG szabályai alapján sötét dungeonök bugyraiban egyre lejjebb szállva megint megmenthessék a világot!



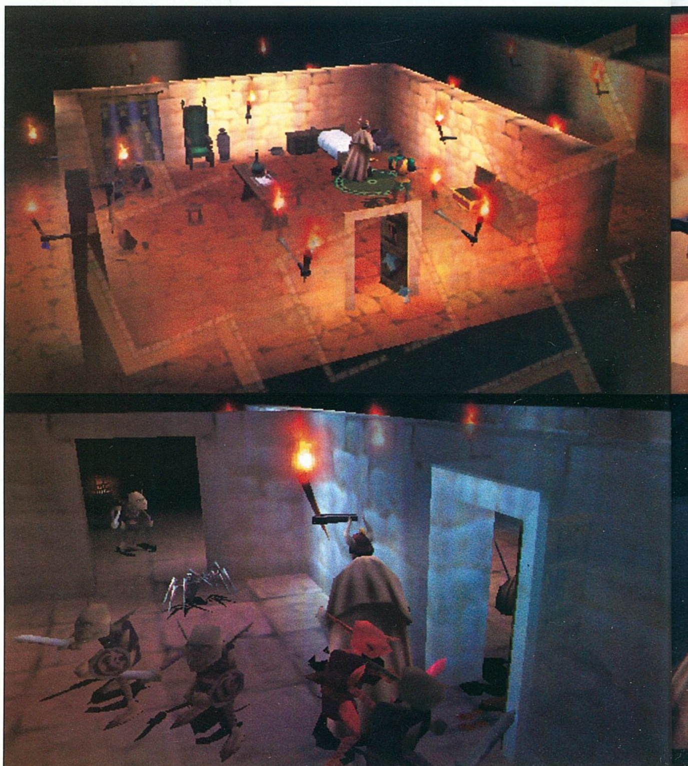
A franciákat igencsak megihlethette a Diablo sikere: az Infrogames Silver című játéka után a Darkstone a második hasonló stílusú akció-RPG. A program ezúttal kevesebb kaland-, és még több akció-, valamint RPG-elemet felhasználva még jobban emlékeztet a Blizzard sikerjátékára. Érdekes stílusváltás ez a Delphine Software-től: a több mint tíz éve megjelent Future Wars című kalandjáték óta leginkább egy nyomozós kaland (Cruise for a Corpse), néhány platformjáték (Another World, Flashback), a Tomb Raider elődje (Fade to Black), illetve a két Moto Racer kötődik nevükhöz. Szerencsére a Darkstone-nal most végre váltani tudtak, mielőtt még a kissé már unalmassá váló motor-szimulációkról jutna csak eszünkbe az egyébként tehetséges alkotógárda...

Én vagyok a híres egyfejű...

Draak egykor Kaliba istennő felszentelt papja volt, és Drakil Tanannak hívták. A szerzetesi élet azonban keveset jelentett számára: hamarosan a sötét tudományok, a nekromancia után kezdett kutatni. Emiatt hamar konfliktusba került rendtársaival, akik kiátkozták, majd elűzték a túl kíváncsi és egyre romlottabb papot. Draak ezt persze nem hagyta annyiban, bosszút esküdött: elhatározta, hogy megszerzi az Asztrális Kéz nevű relikviát, amelyről azt rebesgették, hogy rettenetes hatalma van. Sokáig kutatott utána, és amikor végre birtokában volt, minden eddigi tudását latba kellett vetnie, hogy titkait kiismerje. A legelső felfedezés még a cinikus nekromatát is megdöbbentette: egy mágikus szeánsz alkalmával sárkánnyá változott! Természetesen első dolga volt, hogy ebben az alakjában megkeresse egykori templomát, és azt rendtársaival egyetemben szénné égesse... Az egyre vérszomjasabb és hatalomléhes Draaknak azonban ez sem volt elég: az istenek erejére törekedve rabszolgaságba akarta vetni azokat, hogy elpusztíthassa egész Ardyl földjét!

Mi vagyunk a zsoldosok!

A visszaeső Dungeon Keeper-rajongóknak, gondolom, nagyon is megtetszett Draak karrierje... Sajnos, ki kell ábrándítanom őket: ezúttal nem a Gonosz, hanem ismét a jó fiúk oldalán kell harcolnunk. A legenda szerint Draakot csak egy igazán tiszta szívű hős győzheti le (tehát itt nincs kaotikus gonosz karakter...) egy Időgömb nevű varázskő segítségével. Sajnos, az Időgömböt hatalmas, istenek feletti ereje miatt a druidák biztonsági okokból hét darabra törték, és mindegyik részt rábízták egy-egy misztikus erejű Őrzőre. Az őrök csak olyan hősnek adják át a darabkákat, aki már bebizonyította bátorságát és becsületességét. Mindjárt hatféle ilyen hős közül választhatunk: harcos, amazon, má-



gus, varázslónő, orgyilkos, tolvajlány. Igazi különbség csak három típus között van (harcos, mágus, tolvaj) – a feminizmus hívei, gondolom, észrevették, hogy az esélyegyenlőség jegyében minden osztálynak megvan a női megfelelője is...

Egyedül nem megy?

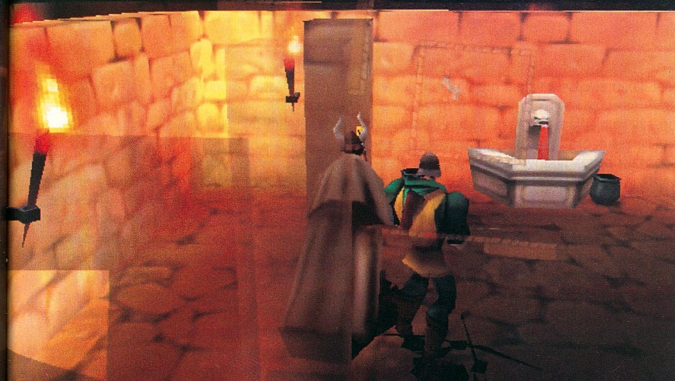
A Diablo híres volt internetes játéklehetőségéről: sokkal kellemesebb volt három másik társunkkal irtani a szörnyeket, mint egyedül. Természetesen ez a lehetőség a Darkstoneban is megadatott – de egyenlőre úgy tűnik, hogy csak két játékos engedélyezett. Kárpótlásképpen remek újítás, hogy egyjátékos módban is lehet magunknak társat választani: ilyenkor a program átveszi a másik karakter irányítását. Természetesen a gép sokkal gyengébben (sajnos, elég bután) harcol, úgyhogy időnként vissza kell bújnunk társunk bőrébe, hogy felgyógyítsuk. Fejlődés szempontjából sem mindegy, melyik karaktert irányítjuk: mindig az kap több tapasztalati pontot, aki többet harcol. Ha mindkét hősünket fejleszteni akarjuk, érdemes időnként váltogatni az irányításukat.

Üsd-vágd, varázsolj!

A Diablóhoz hasonlóan itt is a harcmodorban és a felvehető fegyverek, illetve a páncélok terén találunk eltérést a karakterek között. A harcos leginkább közelharcban, kézitusában, a legnehezebb páncélt felvéve tud érvényesülni, a mágus nem hordhat vértezetet, de távolról tűzlabdákat vagy villámokat szórhat az ellenség fejére, a tolvaj pedig Robin Hood-stílusban többnyire nyílvesszőinek veszi hasznát.

A csaták során egyfolytában tapasztalatot nyerünk, amelyek révén egy idő után szintet léphetünk, a kapott pontokat tulajdonságaink fejlesztésére felhasználva. Ilyenkor karakterünk alapképességeinek javításával újabb, eddig nem használható fegyvereket, páncélokat, ruhákat, varázsbotokat aggathatunk hősünkre. Emellett természetesen más osztályok tudását is „elirigyelhetjük": ha nem tetszik, hogy harcosunk csak ütni tud, mágiatudását növelve őt is megtaníthatjuk varázsolni, vagy túl gyenge varázslónkat harcos-kiképzésre küldhetjük. Maga a küzdelem itt is a Diablóban már megszokott módon történik:





az egér gombjainak vad nyomogatása mellett a mágusnál és a tolvajnál a megfelelő távolságot és irányzékot is be kell mérnünk. Eleinte (amikor még gyengébbek vagyunk és csak könnyebb fegyverzettel/mágiával rendelkezünk) itt is a gyorsaság számít leginkább, később varázskardjaink és mágiánk pusztító ereje. Arra mindig vigyázzunk azért, hogy ne vegyenek egyszerre túl sokan körül, és ha két karakterünk van, az egyik mindig segítse távolról a másikat.

Ha nehezebb szinten gyakrabban hagyja ott a fogát egyik karakterünk, szerencsére nem kell állandóan visszatölteni a játékállást: ha társa jártas a mágiában, akkor újraélesztő varázslattal vagy -tekerccsel fel tudja támasztani pórul járt kollégáját. Ha erre nincs lehetőségünk, és vissza sem tudjuk már tölteni a játékállást, akkor – mivel karakterünket folyamatosan menti a program – újraindíthatjuk a játékot a már fejlettebb hősünkkel a városból.

Ardyl tours

Ardyl világában három fő helyszínt járhatunk be: egy aprócska várost, egy erdőt, ahol egy kisebb falu is meghúzódik, és egy több szintes kazamatarendszert. A városban Murray, egy katona vállalja el az idegenvezető szerepét: ha beszélünk vele, megmutatja a legfontosabb épületeket és szolgáltatásokat. A kovácsmesternél fegyvert, pajzsot, páncélt vehetünk vagy adhatunk el, a boszorka meggyógyít és megszabadít a különféle átkoktól, a boltos élelmiszerrel lát el, és pihenhetünk is

nála, a főmágustól varázsbotokat, könyveket, tekercseket vehetünk, a tudóstól pedig különféle képességeket (kereskedés, meditáció, kovácsolás stb.) tanulhatunk.

Természetesen minden pénzbe kerül – ráadásul a legtöbb dolognak elég borsos ára van. Eleinte tanácsos vigyázni sovány vagyonkánkra, mert ha nincs elég pénz élelemre, akkor nem a szörnyek karmaitól, hanem az éhségtől pusztulunk el. Benézhetünk a házikókba is: mivel soha nincs otthon senki, nagy ritkán találhatunk némi







VÉLEMÉNY

A Darkstone tesztelése során meglehetősen változó érzelmeket váltott ki belőlem a program. Amikor az Interneten megláttam az első képeket, nagyon fellelkesítettek a városban látottak: arra gondoltam, hogy a Baldur's Gate-hez hasonló igényes küldetések, érdekes történet és igazi szerepjáték-elemek dúsítják majd a játékot. Ehhez képest kis csalódásként ért, hogy a Darkstone játékmenet szempontjából a Diablo színtiszta klónja. A harc itt is hack'n'slash (üsd-vágd) módon zajlik le, és a varázslatok is leginkább az Expendable-féle akciójátékok tűzcsatáira hasonlítanak. Aki az igazi szerepjátékok és nem a hack'n'slash híve, az ilyen stílusú játékokat egy idő után biztosan megunja... A grafika is vegyes érzelmeket váltott ki bennem: bár remek ötlet a forgatható 3D-s környezet, de azért egy kicsit több és látványosabb effekteket (pl: varázsláskor megjelenő fényeffektek, köd stb.) is produkálhattak volna; a Dungeon Keeper II ennél fényévekkel szebb volt! A 640x480-as felbontás pedig manapság már kissé elavult... Ennek ellenére a játék remek hangulata és az újabb és újabb véletlenszerű pályák felfedezésének öröme miatt jó néhány napig ott maradok még Ardyl földjén – de előbb-utóbb azért újra visszatérek majd a Kardpartra!

BAD SECTOR

lopnivalót... Az utcán sétálgató lakosok eleinte csak mesélnek Draakról és rémtetteiről, de ha elég sokukkal beszélgetünk, akkor küldetéseket is kapunk tőlük. A város közterén egy gitáros üldögél, mellette pedig egy énekes lány áll: eleinte nem akarnak velünk szóba állni, ám ha egy kis aranyat dobunk a tányérjukba... de nem akarom elvenni a felfedezés örömét.

Míg a városban abszolút védelmet élvezünk, az erdőben már leselkednek ránk a szörnyek. Az egyik tisztáson egy elégedetlen boszorka, Mika él, aki egyszer a tükörbe nézve („hű de ronda vagyok...") dühében kővé változtatta a falu összes asszonyát. Szerencsére ránk nem vár hasonló sors (még akkor sem, ha női karaktert választunk): ha a ronda bosziból valamilyen mágia segítségével Kim Basingert varázsolunk, Mika visszaváltoztatja a nőket. Az erdőben találjuk meg a kazamatarendszer lejáratát. A várossal és az erdővel ellentétben a kazamatarendszert véletlenszerűen generálja a program: tehát a Diablohoz hasonlóan itt is minden újabb játék betöltésekor más térképeket fedezhetünk fel.

Az Ön küldetése, ha elvállalja...

A stílus jellegzetességeinek megfelelően Darkstone-ban is rengeteg küldetést kapunk: különféle mágikus tárgyak megszerzésétől kezdve a falu asszonyainak megmentésén keresztül a legváltozatosabb missziókat kell végrehajtanunk. A legtöbb tárgyat egyszerűen legyőzött szörnyek holttestén, vagy a kazamatákban elrejtve találjuk meg, más küldetésekért cserébe kapjuk meg őket. A megbízó elbeszélése alapján általában kapunk tippeket, hol keressük őket. Ha sikeresek voltunk, a legtöbbször busás (arany)jutalmat kapunk, illetve néha valamilyen csodafegyvert vagy speciális eszközt. A küldetéseket is véletlenszerűen adja a program – ez némileg újdonság a Diablóhoz képest. Természetesen a legfőbb küldetés Draak elpusztítása, de ehhez előbb még kell szereznünk az Időgömb darabjait, amelyeket az őrök csak akkor adnak át, ha már bizonyítottuk rátermettségünket.

Forogj csak, mágus!

Eddig nagyjából minden megfelel a Diablo forgatókönyvének, a játékot betöltve azonban – szerencsére – találkozunk az első lényeges különbséggel: a Blizzard játékával ellentétben a Darkstone nem „ál-3D-s" izometrikus, hanem a Dungeon Keeper II-höz hasonlóan igazi, forgatható 3D-s környezetet kínál. Karakterünkre szinte közvetlen közelre is rázoomolhatunk, vagy madártávlatba is kikerülhetünk – természetesen mindezt 3D-s kártyánk aktív támogatásával. A gyengébb konfigurációval rendelkező gépek tulajdonosainak sem kell kardjukba dőlniük: aránylag szaggatás-mentesen fut a játék lassabb gépen is (3D kártya azért persze kell). A gyorsaságnak azonban ára van: csak egyetlen felbontást (640x480) használhatunk, a 3D-s effektek tárháza sem tág, és minőségük sem valami eget rengető, a karakterek és szörnyek pedig elég darabosra sikeredetek – ha jóindulatúak akarunk lenni, akkor a Final Fantasy VII-hez hasonlíthatnánk a grafika stílusát...

A Diablo rajongóknak megint ördöge van

A fentiekből, gondolom, kiderült: a Darkstone teljesen a Diablo-féle hack'n'slash stílust viszi tovább, és vajmi kevés köze van a valódi szerepjátékokhoz. A harc kimenetele itt is leginkább az egér gombját nyomogató ujjunktól függ; nincs időnk taktikázni, mint a Baldur's Gate-ben.

A Baldur- és a Migth and Magic-rajongók tehát hoppon maradtak, a Diablo-fanatikusok számára azonban a játék kiadási időpontját nem is lehetett volna gondosabban megválasztani: a karácsonykor megjelenő Diablo 2-ig bőven ki-Darkstone-ozhatják magukat!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

8

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

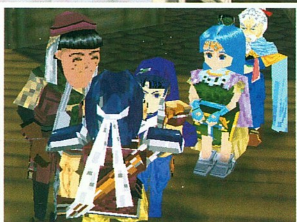
DARKSTONE	
DIABLO: HELLFIRE	ZED 98/2 · 80%
HEXPLORE	ZED 98/9 · 80%
BALDUR'S GATE	ZED 99/2 · 91%

Blaze & Blade

Final Fantasy hét és fél...?

▼ THQ

Nagyon kevés japán stílusú RPG jelenik meg PC-re, pedig az eddigiek (Knights of Xentar, Final Fantasy VII, Silver) szinte kivétel nélkül igen nagy sikert arattak. Ezért örvendetes, hogy a THQ és a T&E Soft elkészítette a PSX-es Blaze & Blade PC-s verzióját.









Blaze & Blade egy két éves PlayStation-játék konverziója, sőt, a konzolon azóta már a folytatása is megjelent. A PC tulajdonosok, illetve a japán RPG-ket kedvelők most az első részre vethetik rá magukat, amelyben négy karakter kalandjaiba nyerhetnek bepillantást. A program története szerint valaha régen volt egy Mabressia nevű kontinens, azon pedig egy Foressia elnevezésű terület, amely igen gyorsan virágzásnak indult a benne felgyülemelett óriási mennyiségű mágiának köszönhetően. A nép tizenkét vezető varázslója azonban megcsapolta ezt a mágikus energiát, és démonkat idézett meg, hogy szolgaként foglalkoztassák őket. Egyre erősebb és erősebb kreatúrákat idéztek meg, akiket nem tudtak kordában tartani...

Azóta rengeteg idő telt el, az országot ma a Tiltott Területnek nevezik, és jobb érzésű emberek nem szívesen teszik be a lábukat oda, hiszen még mindig rengeteg szörnyeteg portyázik szabadon. A legendák azonban mesés kincsekről szólnak – néhányan nem képesek ellenállni a csábításnak, és a szörnyetegek ellenére bemerészkednek a Tiltott Területre, hogy minél gazdagabban téjenek onnan vissza. Innen indul a történet, nem nehéz rájönni, hogy a mi csapatunk is azért érkezett a területre, hogy kincseket keressen, ám a történet hamarosan más fordulatot vesz...

Mint minden „jól nevelt" szerepjáték, a Blaze & Blade is karaktergenerálással kezdődik. Nyolc különböző karakterosztály közül választhatunk, mindegyiknek van férfi/nő verziója is. A nemnek csak karakterünk kinézetére van hatása, tulajdonságaira nem. Ezután kiválaszthatjuk karakterünk védő őselemét a nyolc megadott közül, majd a bónusz pontok elosztásával a hét tulajdonság között (erő, intelligencia, akaraterő, agilitás, egészség, mágikus erő, szerencse) be is fejeződik a karakter elkészítése. A nyolc osztály mindegyikének van valamilyen speciális képessége, érdemes ezeket megvizsgálni, mielőtt elkezdenénk a játékot.

A teljes játék egy külső nézeti 3D-s világban játszódik. A kamera szerencsére forgatható, mert nagyon sokszor takarja el valami karaktereinket. A grafika – habár három dimenziós – nem igazán kápráztatja el a szemünket, elég egyszerűre, mondhatni puritánra sikeredett. Az összes többi RPG-hez hasonlóan a Blaze & Blade-ben is központi helyet foglalnak el a különféle tárgyak. Minden osztálynak vannak megkötései abban, hogy milyen típusú felszerelést aggathat magára, egy tárgy megvizsgálásakor ez megjelenik a képernyőn is. Ne sajnáljuk az időt egyesével végigböngészni tárgyainkat, mert a egy jobb páncél vagy fegyver az élet és a halál közti különbséget jelentheti. Karaktereink a játék elején az osztályuknak megfelelő alapfelszereléssel kezdenek.

Bizonyos karakterosztályok varázslatok megtanulásásra és használatára is képesek. A varázslatok használata lehet automatikus (ez az alap-konfiguráció), ekkor a karakter az előre beállított varázslatot használja. Manuális beállításánál mi varázsolhatunk, mégpedig bizonyos gombkombinációk használatával (ez kb. olyan, mint a Mortal Kombat speciális mozdulatai, pl. le-le-tűz). Karaktereink a kaland folyamán tapasztalati pontokat szereznek, egy idő múlva szintet lépnek, ilyenkor alaptulajdonságaik növekednek, illetve új varázslatokkal gazdagodnak.

A program legnagyobb problémája – ha túl tudtuk tenni magunkat a csúnyácska grafikán –, hogy éppen az hiányik belőle, ami a japán stílusú RPG-ket naggyá tette, nevezetesen a jól kidolgozott történet és az egyszerű kezelhetőség. Játék közben szinte semmi sztori nincs, a fogadóban néhányan ugyan mondanak egy-két mondatot, de ez édeskevés a Final Fantasyken nevelkedetteknek. A kezelés is túlbonyolított, az ember általában csak nyomkodja vadul a gombokat, hátha kisül belőle valami. Egy szó mint száz, a játék csak elvakult manga-RPG hívőknek nyújt igazi élményt, de lehet, hogy ők is inkább még egyszer végigjátsszák a Final Fantasy VII-et, amíg a nyolcadik rész meg nem érkezik...

CARIS

78

TECHNIKAI JELLEMZŐK	
HARDVERIGÉNY	P133 / 24 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	3D3
MULTIPLAYER	

ÉRTÉKELÉS
GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

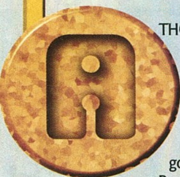
ÖSSZEHASONLÍTÁS		
BLAZE & BLADE		
FINAL FANTASY 7	ZED 98/9	93%
SILVER	ZED 99/5	81%
FALLOUT	ZED 98/12	88%

Rent-A-Hero

Hőskorszaki szaki

▼ THQ/Neo Software

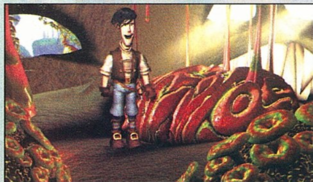
Az utóbbi hónapokban már-már végérvényesen lemondtunk a kalandjátékokról, és biztosak voltunk abban, hogy a műfaj évi egy-két képviselővel vegetál még jó ideig. Aztán gyors egymásutánban megjelent a Discworld Noir, az Outcast, valamint cikkünk tárgya, a Rent-A-Hero, és ez a csodálatos visszatérés visszaadta a hitünket: korai még temetni a kalandműfajt...



THQ kiadóról ritkán hallunk, aminek talán az egyik oka az, hogy egy német cégről van szó, és nem minden játékukat fordítják le a játékvilágban is világnyelvnek számító angolra. Legújabb programjuk, a Rent-A-Hero is egy év késéssel érkezett csak meg angolul, Germániában már tavaly hozzáférhető volt. A lényeg, hogy végre itt van, és egy vérbeli kalandjátékot üdvözölhetünk „személyében".

A játék környezetéül szolgáló Tol Andar nem tartozik a részletesen kidolgozott fantasy-világok közé: mindössze egy nagyobb és egy kisebb szigetből áll. Utóbbin csupán egy kunyhó található (ide csak a játék második felében jutunk el), az előbbin pedig Tol Andar összes (két darab) városa kapott helyet, Endavin és Smashville. Ezekben a „metropoliszokban" a törpék által réges-rég felfedezett, Gloomstone nevű, aranynál is ritkább ásványnak köszönhetően úton-útfélen mágikus szerkentyűkbe botlik az ember, amelyek a Gloomstone kedvező tulajdonságait (világítás, izzás, lebegés és egyéb természetfeletti képességek) használják ki. Repülő mágikus motorok, hajók, virtuális sisak... a Gloomstone felhasználásának lehetőségei korlátlanok. Nem meglepő hát, hogy már a felfedezése óta véres háborúk folytak ezért a ritka kőért – most éppen egy horda kalóz akarja valamiért megkaparintani a sziget Gloomstone-jait. Ez hát Tol Andar világa, ahol a Rent-A-Hero főszereplője él, aki nem akármilyen madár. Egy rigó, méghozzá Rodrigo, foglalkozására nézve bérelhető hős. Ha egy sárkány elrabol egy hercegnőt, hívásra Rodrigo egyszemélyes Kft.-je házhoz jön, és garantáltan épségben hozza vissza az „árut" – természetesen megfelelő fizetség ellenében. A játék elején az üzlet nem megy valami fényesen: a piacon túlkínálat van: egy ügyfélre vagy húsz hős jut, és ha valamelyik mégis Rodrigót választja (ehhez előbb az előző 19-nek nemet kell mondania...), a „kisvállalkozó" biztos lehet benne, hogy olyan kuncsafttal hozza össze a sors, aki nem pengő arannyal fizet, hanem egy vaddisznótrófeával, egy vázával, vagy valami más vacakkal (hmm, a Ford Fairline kalandjaiból már ismerős szindróma). Bezzeg a kalózvadászoknak jól megy a sora: az utóbbi időkben egyre sűrűsödő kalóztámadások állandó kenyérkeresetet biztosítanak nekik. A tarthatatlan helyzetet egy szép napon aztán megelégeli Rodrigo, és legutolsó kalandja után (ami egy szokványos hercegnő-mentés, ahol a hercegnőről kiderül, hogy tulajdonképpen herceg...) úgy dönt, hogy beáll a kalózvadászok közé. Ezzel elkezdődik a derék hős kalandja, amelyben szorosabb kapcsolatba kerül a Gloomstone-okkal, véletlenül kiszabadít hat ősi gonosz istent, majd megelőzi a saját maga által előidézett világvégét, és vérfagyasztó párbajt vív az istenekkel a Virtuális Valóságban...

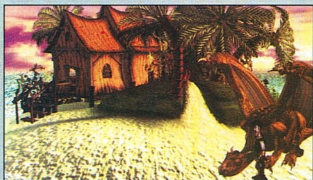
Talán az már az eddigiekből kiderült, hogy a Rent-A-Hero nem a komoly kalandjátékok táborát gazdagítja, inkább a Monkey Islandek és Discworldök által fémjelzett irányzatot erősíti. Nagyszerű tréfák, remek ötletek és mókás jelenetek kísérik végig a já-













VÉLEMÉNY

A német cégek kalandjátékai valahogy soha nem kerülnek fel a toplistákra, pedig általában színvonalas, szépen kivitelezett munkákról van szó. Ennek oka szinte kivétel a nélkül tartalmi hiányosság. A Rent-A-Hero most ugyanabba a hibába esett, mint egy másik német cég, a TopWare tavalyi programja, a Jack Orlando. Adott egy nagyon jó ötlet, egy igényesen kidolgozott világ és egy remekül eltalált főszereplő, amelyhez príma körítés és magával ragadó hangulat társul – és ez mind kevés... A játék egyszerű, lineáris forgatókönyve ugyanis mindent elront. A műfaj nagy klasszikusa, a Curse of the Monkey Island többek között éppen azért volt olyan briliáns, mert rengeteg olyan félrevezető momentum (tárgy, szereplő stb.) volt benne, amelyek nem voltak szükségesek a végigjátszáshoz, ám gazdagabbá tették a cselekményt. A feleletválasztásos, gazdag párbeszédeknek (körülbelül 8000 mondatot kódoltak a játékba), és a legapróbb játékelemben is jelenlevő poénoknak köszönhetően a Curse of the Monkey Island minden pillanata élmény volt a játékos számára. A Rent-A-Hero ezzel szemben csak néhány órányi játékidőt, idegesítő túráztatásokat és a vártnál kevesebb poént tud nyújtani, ami nem elég ahhoz, hogy siker legyen belőle. Hiába szemet gyönyörködtetőek a hátterek, hiába zárja a játékos az első pillanatban a szívébe Rodrigót, félórányi játék után már csalódott sóhajok váltják fel a kezdeti lelkesedést. Bár Németországban tavaly az Év kalandjátékának választották (a Grim Fandango előtt!), mégsem ér az angol verzióval egy időben megjelent konkurensek (Discworld Noir, Outcast) nyomába. Ez azért is sajnálatos, mert ordít a játékról, hogy nagyon sok munkát fektettek bele a fejlesztők, de a játékosok nem egy néhány óra alatt kivégezhető programot várnak a pénzükért.

STÖKI

tékot, a külcsínről pedig dicshimnuszokat lehetne zengeni. A renderelt és szokatlanul nagy figurák a szintén gyönyörűen renderelt hátterek előtt mozognak, animációjuk tökéletes, az igényes átvezető mozik mennyisége pedig még a legelvetemültebb kritikusból is előcsalogat néhány elismerő hümmögést. Tol Andar világa az első pixeltől az utolsóig fantasztikusan szép. Utoljára a Heart of Darknessben láttunk ilyen jól megrajzolt grafikát (itt azonban már 640x480-as felbontásban élvezhetjük), méltó vetélytársa a Discworld Noir – szintén csodálatos – képeinek. A szinkronhangokra sem lehet panasz. A németek ezen a téren is nagyot alkottak, megfelelő színészeket találtak az egyes szereplőkhöz (igaz, egyik-másik szövegén érezni a „fritzes" akcentust). A hol csöpögős, hol tinglitangli, hol pedig baljós zene is nagyszerűen illik a játék hangulatához, a program végén felcsendülő „Hol vannak a bérelhető hősök" című nóta szirup-faktorát pedig Céline Dion is megirigyelhetné...

Egyetlen negatívumot róhatunk fel a Rent-A-Herónak, mégpedig a félresikerült játékmenetet. A kaland nagyon rövid és túl könnyű. A tárgyak és szereplők alacsony száma miatt a játékos hamar rájön a következő lépésre, és néhány óra alatt végigjátszhatja az amúgy is kurta játékot. Komolyabb nehézséget csak az a néhány gonoszság okozhat, amit a készítők a programba építettek. Példának okáért több kisebb-nagyobb labirintussal találkozhatunk, egyes tárgyak pedig csak akkor jelennek meg, ha egy bizonyos cselekvésen már túljutott a játékos. Emiatt a kevés játékidőnek a jelentős része mászkálással telik el, ami néha igazán bosszantó tud lenni. A végtelen egyszerűség jellemző a kaland során folytatott társalgásokra is: a beszélgetések tökéletesen lineárisak, egy árva feleletválasztás sincs a játékban. Valahogy úgy néz ki az egész program, mintha kezdő játékosoknak készítették volna. A fentiek miatt ezért elsősorban azoknak a fiataloknak ajánljuk a Rent-A-Herót, akik most ismerkednek a kalandjátékokkal, nekik jó tanulójáték lehet ez az aranyos kis program (nem csoda, hogy a játékdoboz oldalán már három éves kortól ajánlják), de ott a helye a fanatikus adventure-rajongók polcán is. A többiek inkább próbálják ki a Discworld Noirt, az is legalább olyan élvezetes – még ha kicsit más stílusú is –, mint Rodrigo kalandja.

82

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	-
MULTIPLAYER	-

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

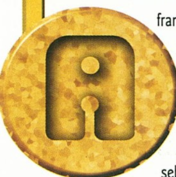
RENT-A-HERO
JACK ORLANDO ZED 98/4 · 82%
MONKEY ISLAND 3 ZED 98/1 · 95%
HOPKINS FBI ZED 98/8 · 62%

Amerzone

Art-venture á la francaise

▼ Microids

Elegáns, művészi grafika, egzotikus és mégis borongós háttértörténet – mindez egy Mystet idéző kalandjátékba öntve: ez a receptje a francia programozók és belga képregény-rajzolók által készített Amerzone-nak. Újságíróként egy kiöregedett francia felfedező végső kívánságát teljesítve kell visszavinnünk a kihalás szélén álló madárfaj utolsó tojását eredeti lelőhelyére. A stílus hagyományainak megfelelően (igen kemény) logikai fejtörőket kell megoldanunk egy elhagyatott normandiai falu világítótornyában és Amerzónia őserdőjének sűrűjében bolyongva.



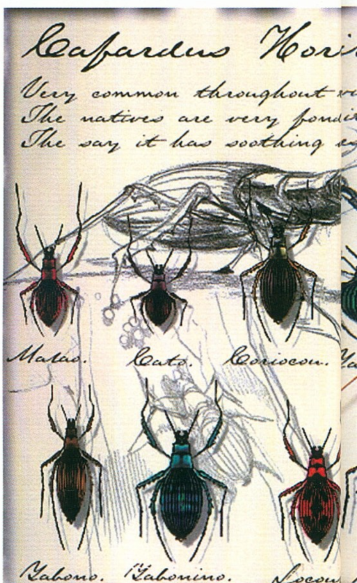
A francia vagy belga képregények hallatán a legtöbben főként Asterixre vagy Pif és Herkules, esetleg Tintin kalandjaira asszociálnak. Kevesen tudják, hogy a francia nyelvterület képregény-irodalmának tárháza ennél jóval szélesebb, és a közhiedelemmel ellentétben nem csak az ifjúságnak szól. A brüsszeli képregény múzeumban, amely a világon az egyik legnagyobb, rengeteg felnőttek számára készült „bande dessinée"-t, azaz felnőtteknek (is) szóló képregényt találhatunk a legkülönfélébb témából. A krimi, fantasztikum, történelmi kalandok, fantasy, erotika mellett kissé elvontabb, művészi alkotásokat is találhatunk – sok elszánt képregény-gyűlölő meglepődne, hogy ezek mennyire igényesen kidolgozottak... Hogy miért tartottam szükségesnek ezt a bevezetőt egy kalandjátékhoz? A Microids Amerzone című játékának alkotói ugyanis ilyen „art-képregények" készítésével keresik a kenyerüket, amikor éppen nem PC-s kalandokat fejlesztenek.

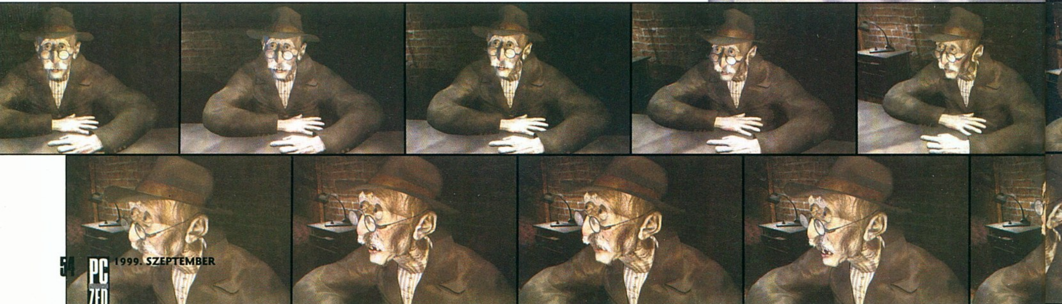
Pasztell-színek, furcsa gépek, borongós hangulat...

Az Amerzone fő játéktervezője, Benoit Sokal Belgiumban és Franciaországban az egyik legnépszerűbb képregény-író és rajzoló: többek között ő készíti Canardo felügyelő (egy kacsa-nyomozó) fekete humorral megáldott, karikatúra-szerű kalandjait – az Amerzone témáját is feldolgozta egyik albumában. A grafika stílusa és az egész játék hangulata azonban mégsem az ő műveire, hanem Francois Schuiten rajzoló és Benoit Peteers forgatókönyvíró közösen elkészített képregényeire hasonlítanak – persze nem véletlenül: a szerzőpáros aktívan részt vett az Amerzone készítésében (Schiuten rajzolta a 2D-s grafikát, Peeters pedig a történet nagy részét írta). Az ő képi világukat éppen ezek a pasztellszínek (már-már fekete-fehér), mérnöki pontossággal megrajzolt épületek, furcsa tákolmányok jellemzik (Schuiten eredetileg épülettervező), és a történeteik is ilyen végletesen elhagyatott – gyakran szürreális – helyeken játszódnak.

Az öreg antropológus utolsó kívánsága

Az Amerzone-ban egy újságírót alakítunk, és az a feladatunk, hogy visszavigyük az eredeti helyére egy kihalófélben lévő egzotikus madárfaj utolsó tojását. A játék elején az antropológus (aki még 1933-ban vitte haza Franciaországba a tojást) világítótornyában bolyonghatunk. Túl sok segítségre nem számíthatunk az öregtől, mert igen gyorsan jobblétre szenderül... Az ő jegyzeteiből: naplókból, levelekből, régi fényképekből és filmvételekből kell tehát kibogarásznunk a különféle fejtörők megoldását ahhoz, hogy megtaláljuk

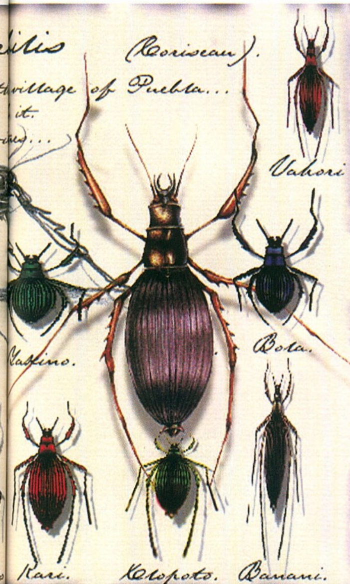




VÉLEMÉNY

Mivel az említett szerzők képregényeire én is csak ritkán tudom ráhangolni magam, egy kicsit nehezen helyezkedtem bele az Amerzone atmoszférájába. Szerintem ezt a játékot inkább késő ősszel kellett volna kiadni: borongós, esős időket idéz, nem a nyár forróságát... Eleinte az is bosszantott, hogy muszáj végigolvasni az elég patetikus naplót és egyéb emlékiratokat – néhányat többször is, mert sokszor csak az azokban szereplő utalásokból lehetett rájönni a különféle kódok vagy puzzle-feladatok megfejtésére. A másik nagyobb problémám: sajnos, ez a játék is beleesett a mostanában egyre krónikusabb kaland-betegségbe: nagyon lineáris lett. Ha valahol elakadunk, addig nem tudunk továbbjutni, amíg rá nem jövünk valamiből az adott kódra, ezalatt pedig fel-alá bolyonghatunk az – egy idő után unalmassá váló – helyszíneken. Különösen bosszantottak még az olyan dolgok, hogy a program például nem vette figyelembe, amikor egy liftet mondjuk a második emeleten hagytam, és más úton gyalog jöttem vissza a földszintre: a liftet ugyanott találtam – mintha „magától" jött volna oda! Ami azonban kifejezetten tetszett: a nagyon igényes renderelt és rajzolt grafika (különösen szépek és eredetiek a Schuiten munkáját dicsérő naplórajzok), és a kicsit szomorkás franciás muzsika, amely néha felcsendül. Ennek ellenére sajnos az Amerzone nem sokkal több egy Myst-klónnál – egyetlen szóval stílusosan-franciásan kifejezve: ez egy igazi déja vu.

BAD SECTOR



a jól elrejtett tojást és beindítsuk a hidroplánt, amellyel Amerzone-ba repülhetünk. Jó néhány kóddal ellátott kapcsolót kell átállítanunk, és ezekhez a kulcsot az igencsak bő lére eresztett régi dokumentumokból találhatjuk meg. Mivel az öreg teljesen egyedül élt ebben az elhagyatott toronyban, jó ideig nem találkozunk egy lélekkel sem: a süvítő szél és a csatornákban csöpögő víz egyetlen társunk...

A Myst ködbe vesző alakja újra feltűnik...

A stílusból, gondolom, felsejlett, hogy az Amerzone leginkább minden idők egyik leghíresebb és legjobban eladott kalandjátékára és annak folytatására, klónjaira (Riven, Ligthhouse, Zork Nemezis, Grand Inquisitor stb.) hasonlít. A Microids játéka is inkább a logikai fejtörőkre és nem a tárgyak használatára koncentrál, és élő szereplő híján (egy biciklizö postáson és magán a tudóson kívül még nem találtam mást) itt sem lesz részünk túl sok párbeszédben. A kicsit a Heart of Darknessre (nem a játékra, hanem a regényre gondolok) hasonlító sztori sem igazából a mi történetünk, hanem az antropológus kalandos életútját ismerhetjük meg az elhagyott jegyzetekből, rajzokból.

A grafika is a Mystet és klónjait idézi: főszereplőnk szemszögéből látjuk környezetünket, amely állóképekből áll. Ezeket a készítők ravaszul egy speciális rotoszkópikus eljárással kifeszítették, így azért van némi 3D-s érzetünk – egy kicsit a Zork-sorozat újabb tagjaira hasonlít ez a technika. A Zork Grand Inqiusitorral ellentétben azonban a helyszíneket nem animálták be átvezető animációkkal, hanem a Mysthez hasonlóan átugorjuk őket mozgás közben. A másik különbség, hogy a szereplőket igényesen lerenderelték, és nem bedigitalizált B kategóriás színészek játsszák.

Antidepresszív tabletta legyen kéznél...

Amikor megmutattam az Amerzone-t egy kalandjáték-rajongó barátomnak, egy óra játék után meglehetősen depressziós hangulatban állt fel a gép mellől. Nem véletlenül: a dohos toronyban, sötét alagutakban, rozsdás szerkezetek, elsárgult rajzok, molyette kipreparált állatok között magányosan bolyongani, és a gyakran igen nehéz fejtörőkön töprengeni egy idő után kissé lélekölő feladat. Ezért az Amerzone-t leginkább a Mysten, Rivenen és Lighthouse-on megedződött játékosoknak tudnám ajánlani, akinek pedig különösen megtetszett a grafika és történet stílusa (és tud franciául), az a Francia Intézetben bőségesen találhat a szerzők tollából és ceruzájából készült képregényeket.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	
MULTIPLAYER	

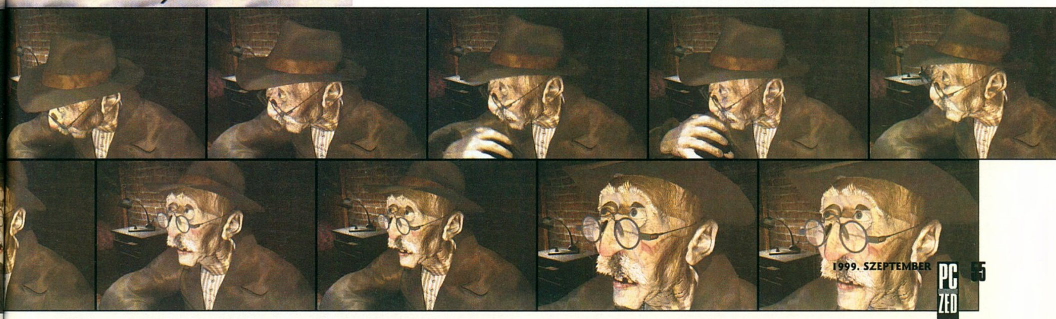
79

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

AMERZONE	
RIVEN	ZED 98/2 · 82%
EGYPT	ZED 98/4 · 80%
LEGACY OF TIME	ZED 98/5 · 87%



Braveheart

„Edward király, angol király...”

▼ Eidos Interactive/Red Lemon

Egy oly' nagy sikerű filmből, mint amilyen a Rettenthetetlen volt, nagyon nehéz játékot készíteni. Nem elég egyszerűen jó programot írni, a szoftvernek vissza kell adnia a mozi varázsát, a film hangulatát is. Az Eidos mindenesetre felvette a kesztyűt, és munkájuk gyümölcseként immár bárki belebújhat a rettenthetetlen William Wallace vagy a köpönyegforgató Robert Bruce alakjába, és sorról-sorra írhatja át a skót történelem lapjait.



Előljáróban érdemes kicsit megismerkedni a Nyakigláb Edward vezette Anglia és a függetlenségükhöz körme szakadtáig ragaszkodó skótok évszázados küzdelmével. Természetesen a film és a valós történelem között jó néhány helyen eltéréseket fedezhetünk fel, de érthető, hogy a mozi sikere megkövetel bizonyos csúsztatásokat. A tények azonban tények maradnak: I. (Nyakigláb) Edward 1272-ben került Anglia trónjára, érdekes módon pontosan ekkor született William Wallace Elderslie földjén. A Mel Gibson által megszemélyesített skót valóban a szabadságért folyatatott harc egyik meghatározó alakja volt. Szűk tíz évvel az emlékezetes falkirki és stirlingi ütközetek után, 1305-ben azonban angol fogságba esett és kivégezték. Még ugyanebben az évben Robert Bruce megszakítja szövetségi viszonyát Edwarddal, és egy évre rá – saját unokatestvére meggyilkolása után – Skócia királyának koronázzák meg. Edward azonnal megindítja seregeit, és Bruce menekülni kényszerül. Az angol talpasok győzelmes menetelésének egyedül a király 1307-ben bekövetkezett halála képes véget vetni. Robert Bruce azonnal megkezdi országa felszabadítását, és 1314-ben, Bannockburn mezején döntő csapást mér a gyenge kezű II. Edward vezette angolokra. A makacs angolok ennek ellenére csupán tizennégy év elteltével ismerik el Skócia függetlenségét – mindössze egyetlen évvel Robert Bruce halála előtt...

Minden kezdet nehéz. De ennyire...?

Mint láthatjuk, meglehetősen mozgalmas éveket éltek a brit szigetek lakói a XIII-XIV. század fordulóján. Skót szemszögből a helyzet 1296-tól meglehetősen kilátástalannak tűnt, ekkor ugyanis az angolok megszállták az ország egyik legfontosabb erősségét, Edinburgh várát. A kockás szoknyás nemes urak egymás torkának estek a megüresedett trónért, miközben Edward egyre nagyobb befolyást szerzett Skóciában. A Braveheartban ebből a káoszból kell kivezetnünk országunkat, az egyik klán vezetőjének szerepét betöltve. A nyeréshez azonban nem kell feltétlenül és azonnali hatállyal London ellen vonulnunk. A morális kérdéseket valamelyik sötét sarokba hajítva még azt is megtehetjük, hogy az angolokkal szövetkezünk egyik-másik keményebb klán leverésére. A cél ezúttal szentesíti az eszközt!

A Braveheart tulajdonképpen két játék egyben. Egyik részét a Myth-koncepción nyugvó 3D-s csata alkotja, míg a másik – dominánsabb – területet a globális stratégia és a megszokott birodalom-építgetés adja. A beharangozók és ismertetők kifejezetten valós idejű programként aposztrofálták a Rettenthetetlent, ám ez (szerencsére) nem teljesen felel meg a valóságnak. Az ütközetek valóban folyamatos akcióval telnek, ám a térképek felett tervezgetve nem száguld az idő. Igaz, utóbbi esetben is ketyeg a program belső órája, de annyira lassan, hogy soha, semmiről nem maradunk le időhiány miatt.

Csak egy(néhány) maradhat!

Hadjáratba kezdve azonnal megtapasztalhatjuk a ránk váró feladatok hatalmas súlyát. Normális esetben egyetlen területtel és maximum két gyengén felfegyverzett és képzett sereggel kezdhetjük meg Skócia egyesítését. A győzelem két módon érhető el. Vagy kirugdossuk az utolsó angol betolakodót is őseink földjéről, vagy megszerezzük a klánok területének 70 százalékát. Utóbbit megtehetjük agresszív hódítással, de szövetségi rendszer kiépítésével is. Létezik még egy angol kampány is, ahol London felprédálása a végső cél. Hmm... szemet szemért, fogat fogért! Az angol fővárosig persze nem vezet egyenes út, ezért nem árt szétnéznünk, mi módon tudjuk klánunk hatalmát dinamikusan növelni.

Első és legfontosabb feladatunk meglevő településeink körültekintő menedzselése. Amíg nincs sok terület a kezünkön, megtehetjük, hogy minden döntést mi hozunk, ám a hódítások következtében ezek a feladatok csak lassítanák vezéri géniuszunk szárnyalását. Ezért jelent nagy segítséget az automatikus telepü-

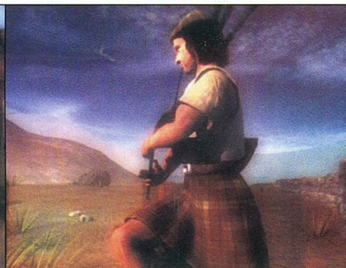
lés-gazdálkodás. Ekkor csak a prioritásokat kell beállítanunk, és a számítógép megpróbálja a tőle telhető legjobb módon vezetni a rá bízott városokat, falvakat. Meglepő módon egész tisztességes módon hajtja végre ezt a nem túl könnyű feladatot. Talán a legjobb módszer, ha a legnagyobb, legfontosabb városokat magunk, míg a többit a mesterséges polgármester irányítása alá vonjuk. De mit is kell szabályoznunk? Elsősorban a munkaerő elosztását a különböző szakmák között. Minden terület (pl. bányászat, fegyverkovácsolás) esetében kiválaszthatunk egy terméket, amit ezután gőzerővel elkezdenek gyártani hűséges embereink. Minél többet töltenek egy adott munkakörben, annál jobbak, specializáltabbak lesznek, ezért feleslegesen ne zavarjuk át egyik területről a másikra dolgozóinkat.

A fejlődést leginkább a fegyvereket készítő kovácsoknál tudjuk lemérni. Ők az elején pusztán szöges bunkókat, fejszéket és lándzsákat képesek előállítani, bizonyos idő elteltével viszont félelmetesen kibővül választékuk, a nagy pajzstól a kétkezes fegyverekig bármit képesek megalkotni.









Nincs kenyér? Egyenek kalácsot!

A jó munkához persze az időn kívül élelemre is szükség van. Sőt, megátalkodott lakosaink nem vetik meg a meleg ruhákat és egyéb „luxuscikkeket” sem. Ahhoz tehát, hogy rendben folyjon hadiiparunk fejlesztése, kénytelenek vagyunk békésebb igényeknek is eleget tenni. Szerencsére a nagyobb települések általában képesek önellátásra, de egy-két termék esetében sosem árt a behozatal. Az ilyen igények és az esetleges felesleges termékek eladása ösztönözhet minket karavánok indítására. A védtelen szállítmányok azonban könnyű prédául szolgálhatnak portyázó ellenségeink számára. Két dolgot tehetünk ennek megakadályozására: vagy kizárólag biztonságos területeken vezetjük át szekereinket (ezek száma eleinte a nullát közelíti), esetleg feláldozhatjuk egyik tétlen seregünket, és vagyonvédelmi feladatokkal láthatjuk el őket.

Fontos tennivalóink közé tartozik még a megfelelő infrastruktúra és védelmi építmények kialakítása. Felhúzhatunk barakkokat katonáink elszállásolásának megkönnyítésére, létrehozhatunk börtönöket prominens személyek megfelelő elhelyezésére, de őrtornyokat is építhetünk a fokozottan veszélyes te-

Clan Wallace 1 Settlement 193 Souls 590 Pounds 2 Leaders 9:42 am 29th Jun 1280
LEADERS
William Wallace
Clan Wallace
Location: Ayr
Wages: 28 pounds per month
Leadership Commander
Combat Champion
Brawn Average
Brain Simpleton
Stealth Loud
Diplomacy Go-between
Loyalty Reliable
Fame Amateur
Morale Very happy
Current Army: 4th Ayr Guard
29 Troops (Green)
Orders: Guard

rületek felvigyázása céljából. Igazi kihívást viszont a komolyabb erősségek kiépítése jelenti. Ezek az óriások rengeteg nyersanyagot, munkaerőt és időt emésztenek fel, de akár sokszoros túlerő ellen is megnyugtató védelmet jelentenek, tehát megérik a pénzüket.

McBond, a kémek krémje

Az otthoni teendők átnézése után ideje szétnézünk mások háza táján is. Igen ám, csakhogy kezdetben szinte semmilyen információval nem rendelkezünk szomszédainkról. A közvetlen közelben elterülő földekről mindössze az ott található városok neve és klánunk iránt érzett beállítottsága derül ki (a terület színéből). A távolabbi országrészek pedig teljes sötétségbe burkolóznak... Nosza, szalasszunk néhány felderítőt az irányukba! Ők optimális esetben néhány napon belül felületes információval térnek vissza a kérdéses régióból. A már lokalizált települések irányába pedig megindíthatjuk ügynökeinket, akik sikeres akciójuk folyományaként bővebb tényanyagot bocsátanak rendelkezésünkre. Vérmesebb vezetők kisebb különítményeket is szervezhetnek, akik egy vezér irányítása alatt behatolhatnak az ellenség területére, és akár az ellenséges klán kincstárát is kirámolhatják. A kémkedést viszont soha sehol nem veszik túl jó néven (feltéve, hogy lekapcsolják a hírszerzőt), ezért csak olyan területekre küldözgessük szakembereinket, amelyekkel nem ápolunk túl jó kapcsolatokat. Kár elrontani egy baráti viszonyt ilyesmivel!

Ha végképp megromlanak kapcsolataink valamelyik szomszédunkkal, már nem tudunk másra apellálni, mint a fegyverek erejére. Ekkor vesszük hasznát felhalmozott fegyver- és páncélkészletünknek, amelyekkel elláthatjuk a munkára nem beosztott klán-tagokat. Minden egyes fegyverrel, illetőleg fegyver+vért kombinációval egyfajta seregtípust alkotunk meg, ahova csak az azonos felszereléssel rendelkező katonákat oszthatjuk be: tehát egy fejszést nem tehetünk lándzsások közé, de még a fejszés és pajzsos csapathoz sem. Egy sereg maximum tíz, egyenként tizenöt főből álló alakulatból épülhet fel. Nem hiszem, hogy bárki lekicsinyelné ezeket a számokat, főleg akkor nem, ha már próbát tett egy ilyen népes sereg vezetésére egy 3D-s ütközet alatt.

A látvány sosem hátrány

A mozifilm esetében az egyik legnagyobb érdem a csaták szokatlanul naturális, véres, ugyanakkor reális ábrázolásában rejlett. Sajnos, meg kell érteni, hogy a középkori háború nem fényes páncélú lovagok első vérig menő párbajából állt... Ezt a realitást kellett a programozóknak visszaadniuk, természetesen anélkül, hogy mindenhol betiltanák a játékot horrorisztikus jelenetei miatt. Szerencsére a Red Lemon gárdája képes volt felnőni a feladathoz. A harc kemény, és bővelkedik vérben, de nem visszataszítóan gusztustalan.

A grafikai megoldások ezzel szemben félelmetes eredményeket szültek: a történet színhelyét, azaz az egész Egyesült Királyság területét műholdas adatok alapján alkották meg, ötven méteres pontossággal. A táj nem kevesebb, mint 650 milliárd (!) poligonból épül fel. Csaták során – optimális esetben – mint-

Az igazi és a filmbeli William Wallace

A legendákból és a filmből ismert William Wallace 1272-ben látta meg a napvilágot Elderslie-ben, egyszerű vazallusi családban. Mivel többnyire töredékes információk maradtak fenn a nagyszerű hazafiról, csak valószínűsíthető, hogy gyermekként a paisleyi apátságban latin és francia nyelvoktatásban részesült – ez a moziból is kiderül. Feleségével, Marian Braidfoottal (a filmbéli Murron) 1297-ben lépett frigyre. Mariant még az év májusában kivégezte a lanarki seriff, ám a film cselekményével ellentétben nem ez indította el Wallace-t a lázadás útján. A „Rettenthetetlen" közvetlетül a tragikus esemény előtt végzett néhány angol katonával, és a seriff megtorlásként ölte meg Wallace feleségét. Ezt követően Wallace valóban megölte Lanark seriffjét, majd lázadást szított, és miután skót nemesek egy csoportja 1297. július 9-én kapitulált, egyesítette seregeit a többi felkelővel. Innentől kezdve a film és a valóság eseményei többnyire megegyeznek: szeptember 11-én, Stirlingnél Wallace megütközött az angolokkal, és az angol hadvezérek gyenge irányításának, valamint Wallace harci taktikáinak köszönhetően (mint a filmben látható hosszú dárda) fényes győzelmet arattak. 1297 őszén további sikeres csatákban ritkította az angolokat, és 1298-ban a skót nemesek lovaggá ütötték. Falkirknél még az év júliusában szembekerült az angol király, I. Edward fő seregével. A nyomasztó túlerőn nem tudott felülkerekedni, többnyire volt földművesekből álló hadserege még Wallace úttörő módszereivel sem tudta felvenni a harcot az angol nehézlovassággal és íjászcsapatokkal. A falkirki ütközetben Edward gyakorlatilag teljesen szétzúzta a skót sereget, ám Wallace-nak sikerült elmenekülnie. Ezt követően a skót nemesek lefokozták Wallace-t, és innentől kezdve csak töredékes információk maradtak fenn az életéről. Annyi biztos, hogy Franciaországba ment, hogy onnan kérjen segítséget, egy 1300 körüli keltezésű levél szerint pedig még a pápánál is járt (Wallace filmbeli romántca Izabella királynéval csupán a képzelet műve). 1303-ban folytatta az angolok elleni harcot, ám ezek csak kisebb rajtaütések voltak, és csak arra voltak jók, hogy I. Edwardot feldühítsék. Az angol király mindent megtett azért, hogy elkapja Wallace-t, és végül egy John Mentieth nevű skót árulásának köszönhetően 1304-ben ez sikerült neki. A film itt is eltér a valóságtól: a nemesi származású Robert Bruce Wallace egyik leghűségesebb követője volt, nem volt köze az áruláshoz. Wallace-t a Westminster Hallban állították bíróság elé, és rövid tárgyalás után felolvasták halálos ítéletét. Az angolok törvényen kívülinek tartották őt, így nem kapott jogot, hogy saját védelmében beszélhessen... Az ítéletet azonnal végrehajtották, a kivégzési jeleneten azonban érthető módon finomítottak egy kicsit a film alkotói. Wallace-t fellógatták, amíg kis híján el nem vesztette eszméletét, majd egy asztalra kötözték és kibelezték. Amikor belsőségei még a testéhez tartoztak, megégették azokat, majd kasztrálták őt. Embertelen szenvedéseinek végül lefejezéssel vetettek véget, testét felnégyelték, és Anglia négy városában kiszögelték. Fejét a London Bridge tetején lándzsára tűzték, elrettentő példát mutatva az árulóknak. Bár csak 32 évet élt, eszméje, hitvallása – melyet kedvenc latin kétsoros versikéjében többször hangoztatott – örökre fennmaradt:







"Igazat mondok: A legtöbb, mit ember kaphat, szabadság.
Fiam, soha ne élj rabként, ne kössön béklyóba szolgaság."

VÉLEMÉNY

Nagy várakozás előzte meg a Braveheart megjelenését, ami általában nem szerencsés. Ha túl magasra teszik a lécet, azt nagyon könnyű leverni. Képletesen szólva a játék átrepült a képzeletbeli magasságon, ám súrolta a lécet, ami hosszas remegés után végül (nálam legalábbis) leesett. Pedig nagyon ígéretesen indult ismerkedésem a Rettenthetetlen számítógépes átiratával. Kellemes képi világ, a jól ismert, verhetetlen dallamok, összetett stratégiai lehetőségek, számtalan ötlet és érdekesség. Ezek voltak az első benyomások, de sajnos az idő múlásával egyre inkább elbizonytalanodtam. Nem értem kit, milyen réteget akart megcélozni a kiadó, de a „sokat akar a szarka...” kezdetű mondás jutott eszembe. A csata rész nagyon nehezen irányítható, könnyen kaotikus mészárlásba torkollik az ütközet, ahol maximum a harc szemlélése jut osztályrészünkül. A Myth ennél sokkal taktikusabb, izgalmasabb volt. Ami a stratégiai részt illeti, az viszont rendkívül aprólékos és részletes, ami talán egy szűk rétegnek (ide sorolom magamat is) kihívást jelent, ám a stratégiai játékokat csak alkalmanként játszó emberek számára mindössze felesleges bonyolítás. Ugyanakkor a részletesség mellett néha bosszantó jelenségekre is bukkanhatunk. Ilyen idegesítő dolog az a korlátozás, hogy városonként egyszerre csak egyfajta terméket készíthetünk egy adott munkaterületen. Miért nem tudunk pajzsot és kardot szimultán gyártani, ha nekünk éppen ilyen katonákra lenne szükségünk?
Mielőtt a Rettenthetetlen-fanatikusok rituálisan kibeleznének szentségtörő gondolataim miatt, megjegyzem, hogy én is közéjük tartozom, és eszem ágában sincs azt a hatást kelteni, hogy a Braveheart egy rossz program. Csak az a fránya léc ne lett volna olyan magasan...

-CSONTI-

MÁSIK VÉLEMÉNY

Amikor először töltöttem be a Braveheartot, már előkészíttetem magam a megfelelő hangulathoz: mindenek előtt végignéztem a nagyszerű Mel Gibson-filmet, majd ünnepélyesen leültem a játék elé. A látványos intró csak fokozta a várakozásomat: itt valami remek kis valós idejű stratégiával lesz dolgom! Aztán megláttam az össze-vissza bonyolított, szétszórt menürengeteget, és kezdett alábbhagyni a lelkesedésem... Egy óra játék után úgy is döntöttem, hogy inkább mégis visszatérek a Jagged Alliance 2-höz... Lehet, hogy bennem van a hiba Braveheart-ügyben, de ki nem állhatom, amikor feleslegesen és átláthatatlanul agyonbonyolítják egy stratégai játék kezelőfelületét. Ráadásul a tutorialt is sikerült elrontani: néha egyszerűen rosszul magyaráz el bizonyos dolgokat. Kár, mert ígéretes stratégiai játéknak indult, de sajnos beleesett az egyik alapvető hibába: a túlbonyolított kezelés sok rajongó kedvét elveheti a skót függetlenség kivívásától...

BAD SECTOR

egy 16 kilométernyire tudunk ellátni. Ehhez járul még a katonák részletes kidolgozása és a speciális karakterek különleges megkülönböztető jegyei. Sajnos, a gyors akció érdekében kompromisszumokra kényszerültek a programozók, ezért nagy seregek találkozásakor előfordul, hogy egyetlen katona több társát is szimbolizálja. Ne ijedjünk meg tehát, ha százfős hegyivadász osztagunk helyett csak a felét véljük felfedezni a térképen. Szintén a gyorsaság fenntartása végett nem láthatunk pajzsos egységeket. Azok a katonák, akiknek ilyen védőeszközt adtunk, ugyanolyannak tűnnek, mint pajzs nélküli társaik, azonban a küzdelem során a gép beszámítja a láthatatlan fegyverzetet is, tehát hátrányunk nem származik belőle.



A TAKTIKA ÉS TUDÁS JÁTÉKA

Magát a csatát három kameraállásból és ezen belül bármilyen szögből, távolságból szemlélhetjük. Embereinket irányíthatjuk egyenként, csapatrészekként, vagy akár teljesen együtt is. Külön figyelmet érdemelnek armadánk vezetői, akik egyrészt inspirálják katonáinkat, másrészről maguk is kiváló harcosok: elvesztésük több mint kerülendő. Legjobb egy védő szakaszt a rendelkezésükre bocsátani, és körkörös formációt felvenni. Ilyenkor minden oldalról katonák vigyázzák parancsnokuk épségét. A formációk tekintetében megemlíthetjük még a megszokott egyenes vonalat és az ék-alakzatot. Utóbbi rendkívül hasznos az ellenség gyenge pontjainak áttörésére. Létezik még egy lehetőség, a szétszóródás, amit leginkább akkor érdemes használni, ha lovasroham éri megszeppent íjászainkat – a veszteségek így némileg csökkenthetők. Fontos



szerep jut a csatában a lelkierőnek és a tapasztalatnak. Zöldfülű, gyengén fegyverzett csapatunk könnyen gondolhatja úgy a feléje robogó lovasok láttán, hogy sokkal jobb lenne valahol máshol, nagyon messze lenni, és ennek érdekében meg is teszik az első lépéseket...

Remélhetőleg Ti nem tapasztaljátok meg ezt az élményt és eléritek, hogy néhány év alatt Nyakigláb Edward még azt is megbánja, hogy a kedves édesanyja a világra hozta!

88

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D, GLIDE
MULTIPLAYER	2-4 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

BRAVEHEART		
MYTH 2	ZED 99/2	90%
7 KINGDOMS	ZED 98/2	82%
BATTLES OF CAESAR	ZED 98/5	79%

Street Wars: Constructor Underworld

Sim Capone

▼ Simon & Schuster Interactive/Studio 3

Gengszterbandák irányítása Sim City-köntösben? Az ötlet nem új – elég csak a nemrég megjelent Gangsters című játékra vagy a korábbi Legal Crime-ra gondolnunk. A Street Warsban a feladatunk az előző két programéhoz hasonlít, azonban jóval inkább ingatlanjainkra és nem bandánk menedzselésére kell koncentrálnunk. Egy helyi keresztapa minket bíz meg azzal, hogy a környék lerobbant gettójából virágzó lakónegyedet építsünk. Természetesen ezt nem szívjóságból kell tennünk, hanem a lakosságot minél jobban kizsigerelve, a rendőrséget megvesztegetve, a rivális bandákat és a rakoncátlankodókat kiirtva. A lényeg az, hogy a mi ajánlatainkat ne utasítsa vissza senki...



játékot betöltve sokaknak nagyon ismerős lehet a kezelőfelület... Nem véletlenül: a Street Wars valójában a két éve megjelent Constructor, egy igen hamar eltűnt Sim City-jellegű vicces stratégiai játék folytatása. Érdekes módon ezt valamiért nem nagyon hangsúlyozták ki a készítők – annak ellenére, hogy a játék nem volt rossz. A folytatás voltaképpen a régi játékmenetet bővíti ki a gengszter-téma behozásával.

„Beszélj a fejükkel fiam, rád hallgatnak..."

Volt egyszer egy keresztapa, a célja: a város totális irányítása. Ehhez azonban szüksége van egy ambiciózus, fiatal, menedzser-beállítottságú alvezérre (ránk), aki nem fél a piszkos módszerek alkalmazásától: a rivális maffia szintén szemet vetett arra a szemétdombra, amiből helyi Kánaánt kell gyártanunk, és ha kell, tűzel-vassal-géppisztollyal kell meggyőznünk mindenkit „igazunkról" (szemet szemétért szemétre)...

Kezdő maffiafőnök tőkét keres

Induláskor szinte semmink sincs: egy főhadiszállás, néhány munkás, egy kis cement és némi pénzmag áll csupán rendelkezésünkre. Elsőnek egy egyszerű lakóházat kell építenünk: oda kell hívni a munkásokat, akik nagy elánnal el is kezdik az építkezést. Amikor kész van, találnunk kell albérlőt. Ez legyen a legkevesebb – gondolnánk –, általában mindenhol a túlnépesedés és a lakáshiány a jellemző. Nos, a Steet Warsban ez éppen fordítva van: eleinte alig találunk néhány hajléktalan-külsejű, szerencsétlen ingyenélőt. Ez azt jelenti, hogyha túl sok lakóépületet építünk, akkor nem lesz lakónk. Ha már vannak albérlőink, rá kell őket venni, hogy gyerekeket „gyártsanak", akikből aztán munkásokat nevelünk, vagy újabb albérlőket, akik jobban

meg tudják fizetni a lakbért. Ha pénzhiányban szenvedünk, „rávehetjük” albérlőnket, hogy a populáció növelése helyett inkább pénzkeresettel töltse idejét: ilyenkor nagyobb lakbért kapunk.

Cement az épületekhez és rivális maffiatagok eltüntetéséhez

Persze hamar elfogy az a kis alapanyagunk is, amit induláskor megkapunk: rögtön második épületnek húzzunk fel egy cementgyárat. A gyár sem működik magától: újabb munkásokra van szükségünk hozzá. A munkások aztán automatikusan az építkezés területére szállítják az alapanyagokat. Ha már van kellő számú épületünk, itt az idő, hogy egy kicsit modernizáljunk.

Éppen ezért lehetőleg minél gyorsabban építsünk egy gyárat, ahol olyan háztartási- és luxuscikkeket gyárthatunk, mint a hűtőgép vagy a televízió. Ha nincs elég tőkénk, így a lakosság nem él megfelelő életszínvonalon, az egyszeri honpolgár szép lassan lecsúszik, az üveghez nyúl, szétveri a berendezést...



Vélemény

Annak idején sokáig halogattam, nekiálljak-e komolyabban játszani a Constructorral: aranyosnak és érdekesnek tűnt, de valahogy mindig volt valamilyen még izgalmasabb program, így a System 3 játéka szép lassan a feledés homályába veszett... A gengszter-témával feltuningolt folytatás egy kis friss vért hozott az unalomig megszokott sémákban fuldokló stílusba – sajnos, mégsem eleget ahhoz, hogy a Dungeon Keeper II vagy a Jagged Alliance 2 mellől huzamosabb ideig elrángassa az egyszeri stratégia-rajongót. A tutorial-mizéria csak még jobban elvette a kedvem a programtól: kár volt ilyen erőszakosan alkalmazni... Mindent összevéve a Street Wars nem sokat tesz hozzá a Sim City- és Gangsters klónokhoz: ugyanazokból a mára meglehetősen unalmassá vált sémákból építkezik. Aki él-hal az ilyesmiért, az tegyen vele egy próbát, a többiek viszont találnak ennél érdekesebb és izgalmasabb stratégiai programot...

BAD SECTOR







Tűzoltó leszel, s bandita...

Ha bekövetkezett a szociális katasztrófa, nem tehetünk mást: ki kell küldenünk néhány szerelőt, akik helyrepofozzák a kárt szenvedett épületeket. A szerelőket a munkásokból képezhetjük át – ezért is kell biztosítani a lakosság születendő gyermekeiből a megfelelő utánpótlást. Szükségünk lesz olyan emberekre is, akik szívesebben használják a pisztolyt és a kést, mint a malteres kanalat – ezeket is munkásokból fejleszthetjük ki. A gengsztereknek két fajtájával találkozhatunk: vannak olyanok, akik csak a pénz beszedésével foglalkoznak, és olyanok, akiket kifejezetten az ellenséges birtokban levő épületek elfoglalására, vagy a rivális bandákhoz behódolt lakosság megfélemlítésére képzünk ki. A gengszter – sajnos – elég drága mulatság: az elsőhöz három munkás kell, a következőhöz négy stb. Szerencsére ez azért nem egy Command & Conquer: ha vigyázunk embereinkre, nem kell állandóan újakat gyártanunk.

Ha nem elég a „finom meggyőzés” módszere, vagy ha rivális gengszterbandák zaklatják a lakosságot, akkor ha kell, a mi utcáinkon is a fegyverek beszélnek. Ilyenkor a hullákat érdemes gyorsan elásni a helyi temetőben – amit szintén nem árt minél hamarabb felépíteni –, hiszen nem túl okos dolog a hullákat csak úgy heverni hagyni virágzó városkánkban. Ha a tűzharcok során néha nem csupán az ellenség, hanem saját embereink is megsérülnek, természetesen minél előbb korházba kell szállítani őket.

Az oktató kissé erőszakos és alkoholista...

Ha mindent jól csinálunk, koszos gettónkból szép lassan (bűntől) virágzó városkát építhetünk ki – ehhez elvileg segítséget nyújt a tutorial rész. Sajnos, ebben a játékban kissé (?) összecsapták az oktató részt: néha egyszerűen nem magyaráz el dolgokat, illetve az is megtörtént, hogy rosszul nevezte meg a felépítendő épületet. Ráadásul a tutorial rész nem választható opció, hanem kötelező: több küldetésen át kell a segítségével megismerkednünk a játékkal – külön játékot nem indíthatunk. A játék grafikája nem sokat változott az első részhez képest: nagyjából ugyanazt a színvonalat hozza – 3D-s kártyánk most is pihenésre van kárhoztatva. A képernyő 640x480-as grafikája mára már kissé spártainak számít – szerencsére az épületek megszokott unalmát azért a részletesen megrajzolt jópofa reklámok, valamint a pattogós olaszos zene feldobja.

Pénzt és életet!

A Street Warsban tehát egyszerre kell a lehető legtöbb pénzt kizsigerelni a lakosságból, tisztelet(ünk)re nevelni őket, és az ellenséges épületeket elfoglalni. Többféleképpen is játszhatunk. Próbálkozhatunk a hagyományos Sim City-módszerrel: minél több épületet felvásárolva berendezkedhetünk a védekezésre, városunk felvirágoztatására és korrumpálására. Ha jobban kedveljük az agresszív stílust, megpróbálhatjuk elfoglalni az ellenség összes épületét. Korrupció vagy tisztítótűz: mindkét út eszközei a kezünkben vannak...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS
MULTIPLAYER 2–4 JÁTÉKOS

80

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

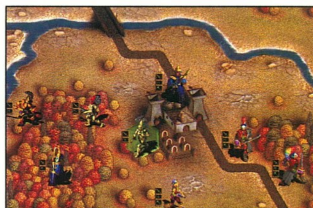
STREET WARS	
PIZZA SYNDICATE	ZED 99/8 · 84%
GANGSTERS	ZED 99/2 · 83%
SIM CITY 3000	ZED 99/2 · 88%

Warhammer 40 000: Rites of War

Panzer General 40 000

▼ The Learning Company/Mindscape/SSI













Úgy tűnik, az SSI és a Games Workshop frigyét sikeres házasélet követi. A patinás szoftvergyártó cég, valamint a társas- és stratégiai játékairól elhíresült angol vállalat gyors egymásutánban bombázza a játékosokat az újabb és újabb Warhammer-alapú programokkal. A Rites of War viszont csak témájában számít nóvumnak, hiszen a stílust tekintve a nagysikerű Panzer-sorozatot vették alapul az SSI boszorkánykonyhájában. Lássuk, mit sikerült kifőzniük...



A Warhammer világában kevéssé járatos olvasók számára érdemes néhány szó erejéig magát a világot bemutatni. A XL. évezredben járunk, az emberiség meghódította az Univerzum nagy részét. A Birodalmat a mindenek felett álló császár vezeti, akit folyamatos véráldozatok árán sikerül csak életben tartani. Sérüléseit a világot fenyegető démoni erőkkel vívott küzdelemben szerezte az uralkodó. A harc azonban nem végződött egyértelmű győzelemmel vagy vereséggel. A Káosz hordái folyamatosan ott lopakodnak a lakott bolygók körül, hogy bemocskolják, majd elpusztítsák mindazt, amit az emberiség évezredek alatt felépített. A dolgokat tovább bonyolítja az agresszív, ám mérsékelten intelligens orkok (szakszóval: ó'kok) létezése, valamint az eldák népének jelenléte. Utóbbiak állnak a Rites of War fókuszában, az ő hadseregüket kell győzelemre vinnünk a „gonosz és megátalkodott" emberek ellen. Fantasy környezethez szokott olvasóink leginkább a sötét elfekhez hasonlíthatják a kecses, intelligens, ám irgalmat nem ismerő eldákat. Mindegy, egy vérbeli stratégiai játékos számára nem okozhat morális problémát elda színekben hódítani, és térdig gázolni a vértől vöröslő űrgárdista páncélok között!

Járt utat járatlanért...

...nem érdemes elhagyni. Legalábbis így gondolkodhatták a Rites of War megalkotói, mert a jól bevált – mára azonban kicsit már elöregedett – Panzer-sorozat alkotóelemeiből építkezve alakították ki a programot. Leginkább a második generációs páncélosra emlékeztetet a játék, ám több jelentős eltérés is megfigyelhe-

tő. Elsőként említhető a térkép, ami egyfajta kereszteződése a Panzer General hexás felosztásának és a második rész kézzel rajzolt hátterének. A térképeken dominálnak a pasztellszínek, ezért a harsány tónusokban pompázó egységeket még a dekoncentrált, az egeret monoton módon kattintgató egyének sem képesek nem észrevenni. Mivel a Games Workshop a gondosan kidolgozott ólomfiguráiról híres, így számukra presztízskérdés, hogy a monitorokról is hasonló színvonal köszönjön vissza. A grafikusokra nem lehet panaszunk, ám az egységek túlságosan kicsik, még a legközelebb hozott nézet esetén is, ezért a mezei játékost a híres Warhammer-érzés nehezebben ragadja magával.

A bevett szokásoknak megfelelően a RoW esetében is a hadjárat képezi a játék sava-borsát, és egyben gerincét is. Kezdetben néhány tapasztalatlan, nem túl erős egység áll rendelkezésünkre, hogy megbosszuljuk népünk öszszes vélt és valós sérelmét. Küldetések előtt ideológiai támogatást és eligazítást kapunk a feladat hátteréről, céljairól és esetleges következményeiről. A fő stratégiai cél mellett előfordul, hogy másodlagos feladatokat kapunk, amit nem kötelező, de érdemes végrehajtanunk a dinamikusabb fejlődés reményében. Miután magunkba gyűjtöttük az összes háttéranyagot, ideje katonáink között is szétnéznünk.

A skorpiók pihenhetnek, a sólymok viszont készüljenek az indulásra!

Mint elda parancsnok, népünk hadseregének teljes állománya rendelkezésünkre áll. A legtapasztalatlanabb gyalogos szakaszoktól egészen a félelmetes avatarig mindent és mindenkit bevethetünk – feltéve, hogy előző csatáink során elég elismertséget vívtunk ki, és méltónak találtattunk komolyabb seregek irányítására. Alakulataink ütőképességét tulajdonságok egész csokra határozza meg. A valamit valamiért jól ismert elve itt is érvényben van. Egy csapatrész lehet gyors és jó felderítő, ám harcban valószínűleg gyengébben muzsikál. Tagadhatatlan, akadnak joker-egységek, ám ezek pontértéke meghaladhatja kisebb seregek öszszértékét is. Nem maradt ki a legfontosabb dolog, a fejlődés sem. Minden alakulatunk tíz szintlépésre képes, így egyhamar nem kezdünk el panaszkodni a program korlátira.

Érdekes újítás, hogy csatáról-csatára változtathatjuk seregünk összeállítását. Az éppen nem harcoló csapatrészek ilyenkor barakkjaikban maradnak, és csak a szerencsés (?) kiválasztottakkal vonulunk a csatamezőre. Ennek a lehetőségnek az értelme kettős, egyrészről több egységünk lehet, mint ahányat csatánként bevethetünk, ezáltal nem kell feleslegesen feloszlatnunk kiszolgált alakulatainkat. A másik komoly előny abban rejlik, hogy küldetés-specifikus csapatot állíthatunk össze, ami a felmerült kihívásoknak leginkább képes megfelelni.

Kérnék szépen egy szabotázst! A számlát az Elda Nagytanács állja...

A játék másik eredeti ötlete a stratégia-vásárlás. Első, de még második hallásra is kicsit furcsának hathat ez a lehetőség, ami tulajdonképpen speciális tárgyak, események bevetését teszi lehetővé a csatatéren – tovább színesítve ezzel az amúgy sem szürke programot. Példának okáért lelkesítő beszédet „rendelhetünk" bakáink számára, vagy speciális gépromboló bombákat szerezhetünk be, amenynyiben tankelhárító erőinket gyengének ítélnénk. A különlegességért „kifizetett" pontok természetesen kiharcolt presztízs-értékünket csökkentik, ezért úton-útfélen nem élhetünk a stratégia-vásárlás előnyeivel.

Maga az ütközet a jól megszokott séma szerint bonyolódik. A hexákra osztott térképen elhelyezzük egységeinket, majd felváltva lépegetve megpróbáljuk magunk alá gyűrni ellenfelünket. Az egyetlen eltérést talán a mentális képességek jelentik, amelyeket csak speciális alakulatok, személyek képesek használni. A programot viszont minden Panzer-imádó és Warhammer-fanatikus örömmel használja majd. Ne habozzatok hát, és idézzétek meg a háború rítusait!

Vélemény

Röviden és tömören fogalmazva a Rites of War nem más, mint tisztességes iparos munka. Kicsit bővebb lére eresztve az értékelést, elmondhatom, hogy nem csalódtam a programban és az SSI-ban sem. Meglepő módon a beharangozók teljes mértékben hű képet adtak a készülő játékról. Mégpedig azt, hogy ez egy nagyon korrekt módon elkészített, ám elöregedett platformon alapuló program. A Panzer General második része nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, ezért is meglepő, hogy néhány helyen még ennek a generációnak a színvonalát sem üti meg a program (lásd például a térképet). Az aláfestő zene és az állóképek varázslatosra sikeredtek, ám a héj és a csomagolás önmagában nem képes sokáig izgalomban tartani az érdeklődő játékosokat. Belbecs tekintetében ugyanis komoly hiányosságokra bukkanhatunk. A küldetések enyhén szólva ötlettelenek és monotonak. Csak megyünk egyre előre, és azon kívül, hogy erősödnek az ellenfelek, nem igazán változik semmi. Az ellenfél tekintetében sem büszkélkedhetnek a készítők, a gép annyira bután játszik, hogy az már a nevetségesség határát súrolja. Egységeit minden koncepció és koordináció hiányában küldi ránk, még arra sem veszi a fáradtságot, hogy kiválassza azt a célpontot, amelyen a lehető legkevesebb veszteséggel érhet el maximális károkat... Ezek ellenére nem rossz játék a Rites of War, csak kicsit elmaradt a fejlődésben. Erről persze nem a program, hanem a kiadó tehet. Kedves SSI, nem lehetne a kiszolgált, öreg rendszereket nyugdíjba vonultatni?

-CSONTI-

Technikai jellemzők

Hardverigény	P133 / 32 MB RAM
3D-támogatás	
Multiplayer	2 játékos

82

Értékelés

- Grafika
- Hangulat
- Összetettség

Összehasonlítás

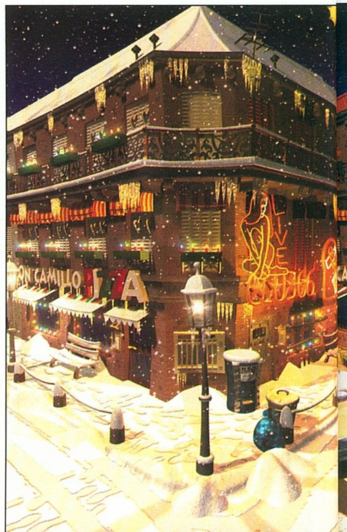
Warhammer 40 000: Rites of War	
Panzer General 2	ZED 98/1 · 88%
Chaos Gate	ZED 99/3 · 88%
Final Liberation	ZED 98/2 · 80%

Pizza $yndicate

Főzőcske, de okosan

▼ Software 2000

Néhány éve szinte berobbant az építkezős/fejlesztgetős manager-stratégiai játékok piacára a Pizza Tycoon, humoros stílusával és egy zseniális ötlettel (nemcsak a gyorsétterem-lánc kiépítését és menedzselését bízták ránk, hanem magának a pizzáknak az elkészítését is) alaposan felrázta a műfajt. Azóta se szeri, se száma a mókás jelenetekkel feldobott, gyakran karikatúra-stílusban megalkotott könnyed gazdasági szimulációknak. Ezt az irányzatot szinte teljesen a német fejlesztésű programok dominálják (lásd Mad TV, Mad News, Lula...), így nem véletlen, hogy a Pizza Tycoon egyenes folytatása, a Pizza $yndicate is Németországból érkezett. A készítők nem ígértek többet, mint egy átlagos folytatásnál szokás: szebb, jobb, nagyobb, szórakoztatóbb...





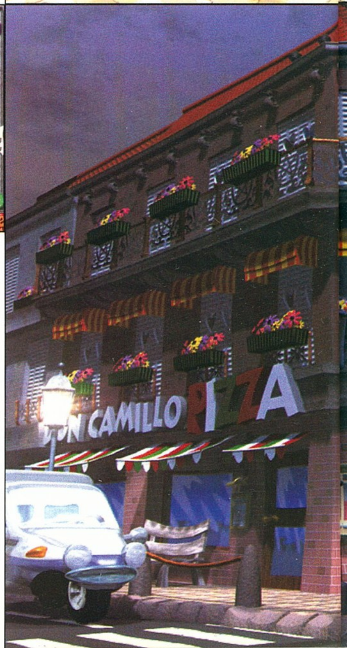
Aki úgy tölti be először a Pizza $yndicate-et, hogy nem tudja, milyen játékstílust képvisel a program, az az első képernyők után egészen biztosan valamilyen szerepjátékra tippelne. A játék ugyanis karakter-generálással kezdődik, ami bonyolultabb, és több szabadságot engedélyez nekünk, mint jó néhány RPG rendszere. Leendő pizza-milliárdos hősünknek 14 (!) tulajdonsága, és négy fő képzettsége van, amelyek erős befolyással vannak későbbi üzleti (bal)sikereinkre, és amelyeket szabadon állítgathatunk. Minél magasabb tulajdonságokkal indulunk, annál vékonyabb a pénztárcánk, illetve minél magasabb szintűek a képzettségeink, annál idősebb a karakterünk. Ez is fontos szerepet kap, hiszen a kampány 17 küldetését mind időre kell teljesítenünk, az egészre 36 évet engedélyez a program – javasolt tehát aránylag fiatal karaktert kialakítani, mire a másfél tucat nagyvárost hódtottuk, úgyis megőszülünk...

A játék „lelke" és legnagyobb vonzereje továbbra is a pizzasütés: 88 féle hozzávalót használhatunk fel (mindegyiket tetszés szerint szeletelve-aprítva) az aktuális gasztronómiai csoda elkészítéséhez, a paradicsom-sajt-húsok-zöldségek szokásos sablonjai mellett megkökkentően egzotikus feltéteket is találunk, a szó szoros értelmében kígyót-békát pakolhatunk a tésztára. Ha elkészült a pizza-költemény, nyolcféle fókuszcsoporttal kóstoltathatjuk meg – az ő véleményükből már nagyjából sejthető, milyen sikerre számíthat a pizzériá(i)nkban a mű...

Hiába szerepelnek azonban a világ legjobb pizzái az étlapon, ha nincs hol és kinek felszolgálni őket, így a konyhaművészkedés után nem árt, ha megfelelő étterem (eleinte csak bérelni tudjuk a helyiséget, később meg is ve-



hetjük), valamint nyersanyagaink tárolása végett raktár után nézünk. A pizzériát természetesen be is kell rendezni: székekre, asztalokra, dekorációra van szükségünk, a konyhában pedig sütőre és hűtőgépre. A pénzünk rohamosan fogy, pedig személyzetet még fel sem vettünk – egy szakács és egy pincér a minimum, de persze egy forgalmasabb hely ennél több embert igényel. Később bizonsági őrre és menedzserre is szükségünk lesz, egyelőre azonban csak a legszükségesebb embereket tudjuk felvenni, és még ehhez is valószínűleg bankkölcsönre lesz szükségünk – arról nem is beszélve, hogy az üzlet beindításához szinte elengedhetetlenül szükséges reklámkampány szintén borzasztó sokba kerül...



Ha végre üzemel az első pizzériánk, hátradőlhetünk, elégedetten szemlélhetjük művünket, elbeszélgethetünk a pizzánkat ipari méretekben fogyasztó vendégekkel. Szakácsaink sürögnek-forognak a konyhában, a pincérek felveszik a rendeléseket, a vendégek özönlenek, a pénz dől. Amint sikerül nagyjából stabilizálni anyagi helyzetünket, gyorsan étterem-lánccá kell alakítanunk pizzériánkat, hiszen a konkurencia sem alszik! Hamarosan eljön az idő, amikor a két (vagy több) dudás már nem fér meg egy csárdában, és elkezdődik a vetélytársak kiirtása a piacról... A Pizza $yndicate-ben erre a piszkos módszerek sokkal jobban bejönnek, mint a korrekt üzleti versengés. Igen gonosz trükköket vethetünk be a konkurensek ellen: ilyen a helyi KÖJÁL vagy az adóhatóság némi készpénzzel támogatott szigorú ellenőrzése, esetleg a vásálók elriasztása a konkurens pizzériába becsempészett csótányok, rágcsálók és romlott ételek segítségével. Végső esetben néhány kültelki punkot is felbérelhetünk, hogy menetrendszerű randalírozásaik színhelyéül a szomszéd éttermét válasszák.



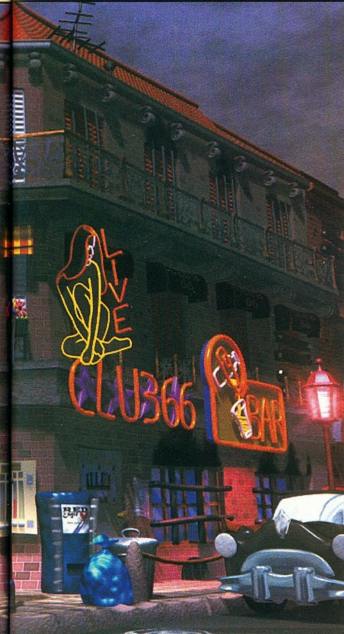
Ezzel el is érkeztünk a Pizza $yndicate legérdekesebb részéhez, hiszen a játékban egy Gangsters-szerű Keresztapa-szimulátor rejtőzik a pizzasütögetés mögött. Üzleti ellenfeleinkkel vívott, egyre eldurvuló küzdelemmel párhuzamosan merülünk alá a helyi alvilágba (ez persze nem kötelező, akinek úgy jobban tetszik, maradhat a tisztességes módszereknél és a pizzasütésnél), az öt különféle gengszterbanda háborújának kellős közepébe. Pizzéria-hálózatunk először csak pénzmosó üzemként működik, de később már fegyverkereskedelemmel, zsarolással és egyéb sötét, ám rendkívül jövedelmező üzelmekkel is foglalkozhatunk – ami persze újabb extra kiadásokkal jár (megvesztegetések, kenőpénzek a rendőrség és a polgármester felé)... Rajtunk áll tehát, hogy milyen módszerekkel kívánunk a világ nagyvárosainak pizza-királyaivá válni: mindkét út (az étterem-lánc kiépítése, és az alvilágba való beépülés) rendkívül szórakoztató, és ha éppen beleunnánk a Sim Cityből/Gangstersből ismerős taktikák alkalmazására, mehetünk a konyhába egy újabb pizza-csodát kisütni!

A játék kivitelezése kicsit karikatúra-stílusú, kicsit Sim City-szerű. A városok és pizzériáink izometrikus 3D-ben tárulnak elénk. Minden helyszínre első pillantásra rá lehet ismerni, nagyon szépen látszanak az építészeti, éghajlati, földrajzi jellegzetességek. A grafika a konyhai jeleneteknél éri el a csúcsot: összefut az ember szájában a nyál egy-egy jól sikerült pizza láttán... A hangulatról a kellemes zene, az időnként felbukkanó mókás animációk, és a néha bekövetkező váratlan események gondoskodnak. A Sim City-szerű programok legnagyobb betegségét (azt, hogy egy idő után unalomba fullad a játék, mert már nem nyújt semmi újat) a küldetés-alapú játékmenettel sikerült áthidalni. A stratégiai-manager programok rajongói számára igazi kötelező darab a Pizza $yndicate, de a többiek is jól teszik, ha kipróbálják – ha másért nem, a pizzasütés miatt. Külön móka elkérni a sarki pizzériából az étlapot, és kipróbálni a receptjeiket a programban...

VÉLEMÉNY

Óriási ötlet volt annak idején a Pizza Tycoon készítőitől a pizzasütés köré felépíteni egy játékot – olyannyira, hogy bár a folytatásban szinte semmi új ötlet sincs, ez egymaga elviszi a hátán a programot. A virtuális pizzasütés roppant szórakoztató, az egyetlen gond csupán az, hogy az ember úgy félóránként menthetetlenül megéhezik az agyát érő folyamatos ingerek miatt... A körítés már nem ilyen fantáziadús, tulajdonképpen egy teljesen hétköznapi managerjáték, ami az átlagnál talán még egyszerűbb is. Ami azonban nem egyszerű, az a kezelés: az ember alig ismeri ki magát az ikonok, gombok, kapcsolók sűrűjében. Rengeteg nagyszerű apró ötlet dobja fel a játék nagulatát, azonban ezek sem tudják elfeledtetni velünk, hogy csupán egy jó négy-öt éves játék hangulatát kifényezett, felújított változatáról van szó, mindenféle új ötlet, igazi újítás nélkül. Nagy kár érte, mert így sokkal hamarabb el fognak tőle fordulni a játékosok, minha beletettek volna néhány szinte önmagát kínáló ötletet, például a házhoz szállítást, a pizzákon kívül más ételek főzőcskézését, esetleg más jellegű éttermek építését. Ettől függetlenül nagyszerű játék (némi nosztalgia-támogatással a Tycoon miatt) a Pizza $yndicate, mindenkinek ajánlom „megkóstolásra". Jó étvágyat!

TONY ROCKY HORROR







TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	
MULTIPLAYER	

84

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

PIZZA SYNDICATE	
STREET WARS	ZED 99/8 · 80%
GANGSTERS	ZED 99/2 · 83%
PIZZA TYCON	

Jagged Alliance 2

„Mi vagyunk a zsoldosok..."

▼ Take 2 Interactive / Talonsoft / SirTech

Sajnos, a Jagged Alliance név a mai játékos-társadalom nagy része számára már nem jelent különösebb adrenalinszint-emelkedést, hiszen az első rész megjelenése óta alaposan kicserélődött, felduzzadt a gárda. Azon kevés szerencsés, aki annak idején végigküzdötte a programot, viszont gondoskodott arról, hogy a legenda ne törlődjön ki a kollektív emlékezetből. Most végre elérkezett az idő, hogy a fiatalabb korosztály is személyes élményeket szerezzen a zsoldosok embert próbáló életéről, mert a Talonsoft madarának karmai között megcsillant egy doboz, rajta a felirat: Jagged Alliance 2!



ajd' minden történész, politológus, katonai szakértő véleménye szerint az ország-ország ellen folytatott háborúk kora lejárt. Abban viszont már eltérések mutatkoznak, hogy ki miben látja a jövő hadviselésének legintenzívebb területét. Egyes tudósok, mint például a manapság sokat emlegetett politológus, Samuel P. Huntington, azt állítják, hogy rövid időn belül kitörhet a harmadik világháború, de nem országok, hanem teljes civilizációk között (úgymint a nyugati, az iszlám, a kínai stb.). A másik tézis épp' az előző ellentéte, s ezt az oldalt a jelen történései is alátámasztják. Utóbbi oldal képviselői szerint a Föld lakosságát ezentúl a kis területen folytatott gerillaharcok, terrorista atrocitások és kisebbségi nézetkülönbségekből fakadó összecsapások fenyegetik a legnagyobb mértékben. Ezt látszik alátámasztani az a tendencia is, hogy a nemzeti hadseregek zsugorodnak, ugyanakkor egyre profibbá, gyorsabban bevethetővé válnak. Nem csoda hát, hogy a Jagged Alliance témaválasztása annyira megkapja a közönséget, hiszen az emberiség legkomolyabb gondját próbálja játékos formába önteni.

Isten óvjon a királynőtől!

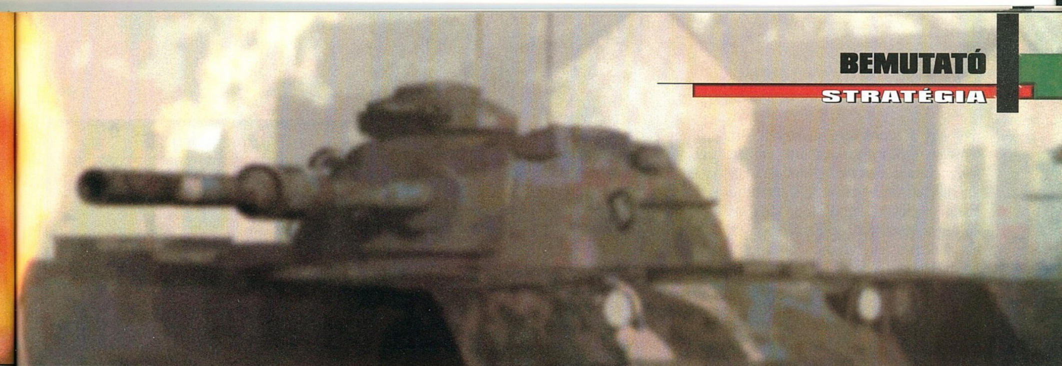
Mint azt az első rész esetében sem, úgy most sem tehették meg a készítők, hogy egy létező állam területére ágyazzák be a történetet. Érthető módon senki sem szereti, ha országát a drogbárók, diktátorok és egyéb kétes elemek hazájaként tüntetik fel, annak ellenére, ha történetesen még ez is az igazság... Ezért zsoldosainkkal egy kitalált harmadik világbeli állam, Arulco felszabadításán kell munkálkodnunk. Igen, felszabadításán, hiszen a Jagged Alliance szellemiségéhez hűen ezúttal is a jó oldalon harcolunk. A kicsiny, de jól prosperáló ország nemrég még egy különleges államformával, a demokratikus királysággal büszkélkedhetett, ahol az uralkodó személyét a tízévente tartott választások eredménye határozta meg. Egészen az 1988-as választásokig nem volt semmi különösebb probléma, ám az újdonsült király, Enrico Chivaldori uralkodása hamarosan tragikus véget ért... A trónjáról lemondott Andreas Chivaldorit megmérgezték és a lefolytatott nyomozás alapján fiát, az alig egy éve hatalmon lévő királyt vették őrizetbe. A tárgyalásra azonban már nem érkezhetett meg, mert Enricót és kísérőit brutálisan meggyilkolták. A megözvegyült feleség, a román származású Deidranna Reitzman szokatlan magabiztossággal vette át férje feladatát, és első dolga Miguel Cordona elfogató parancsának aláírása volt, aki a '88-as választásokon indult Enrico ellenében. Miguel Cordona azonban maga köré gyűjtötte embereit és szívós gerillaharcot kezdett az új uralkodónő ellen. Erre minden oka megvolt, hiszen a királynő uralma alatt az ország a csőd szélére jutott. Az expanzív katonai kiadások fedezésére beszüntették a közoktatást, a szociális segélyek folyósítását, sőt a közegészségügyi ellátást is. Az 1998-ban esedékes választásokat Deidranna nem írta ki, és örökös uralkodóvá választotta magát. Ekkor jövünk a képbe mi, mint zsoldos csapatokat irányító parancsnok. Az esős Prágában találkozunk egy emberrel, aki jelentős összeget ad át nekünk és egy feladatot: távolítsuk el a királynőt a trónjáról. Segítségül még egy levelet is átnyújt, amit az arulcoi ellenállás vezetőjének címeztek és Enrico Chivaldori néven írtak alá!

Laptop, laptop mond meg nékem...

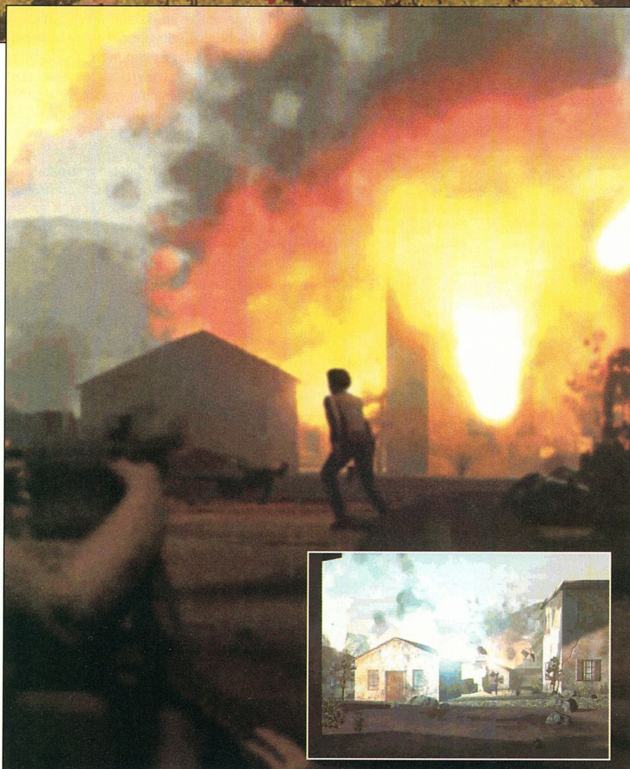
A kor követelményeihez igazodva, nem a hagyományos levél és a telefon lesznek fő kommunikációs eszközeink, hanem egy laptop, amit bármikor, bárhol felcsaphatunk. Üzleti levelezésünk e-mailek formájában zajlik, zsoldosainkat, felszerelésünket internetes honlapok között barangolva rendelhetjük meg, egyszóval ez már a XXI. század profizmusa. Elsőként érdemes leveleinket átböngészni, majd az I.M.P. oldalait meglátogatni, hiszen itt készíthetjük játékbeli karakterünket. Ez azért lényeges momentum, mert a játék során nem egy íróasztal mögött pöffeszkedő pénzembert alakítunk, hanem magunk is alászállunk a pokloknak és megmerítkezünk a zsoldos élet mocskában. A generálás azonban nem kizárólag a sablonos névmeghatározás-pontelosztás-arcképkiválasztás sémát követi. Tizenhat kérdésre kell megadnunk az általunk ideálisnak tartott választ, amelyek alapján néhány játéknap múlva elkészítik jellemrajzunkat. A kérdések és válaszok között rengeteg humoros akad. Például ilyen a kedvenc küzdelmet firtató kérdés, ahol az egyik lehetőség egy Bill Gates – Robotzsaru összecsapás megtekintése...

Miután megalkottuk saját használatú Rambónkat, érdemes társak után nézni, hiszen egyedül nem sokra mennénk Deidranna két hadosztálynyi katonájával szemben. Kezdeti szűzkös erőforrásaink komoly választás elé kényszerítenek, béreljünk egy-két Supermant és egy profi orvost a csapatba vagy érjük be szerényebb képességű és igényű emberekkel. A probléma ott gyökerezik, hogy a profi különítményt nem tudjuk huzamosabb ideig finanszírozni, míg a kétbalkezesek inkább ön-, és közveszélyesek, mintsem hatékonyak. Optimistábbak bízhatnak benne, hogy már néhány nap alatt is kézzelfogható eredményeket érnek el, ami megteremti a szükséges pénzeszközöket. A gyengébb eresztésből válogatók azzal vigasztalódhatnak, hogy nem éri őket nagy veszteség, ha történetesen egy-két csapattag harcképtelenné válik.

A zsoldosok kiválasztásánál több dologra is ügyelni kell. A tulajdonságok és a tapasztalati









szint magától értetődően minél nagyobb, annál jobb, ám a felszerelési tárgyak kérdése már dilemma elé állíthat. Felbérléskor minden katona felajánlja saját fegyvereit, eszközeit, ám ezekért pluszban kell fizetnünk, ezért csak a tényleg hasznosítható csomagot vegyük meg. Eldöntendő kérdés még a szerződés időtartama. Az elején érdemes inkább napról-napra megújítani a kontraktusokat, mert egyrészt így komolyabb fegyvereseket bérelhetünk, másrészről nem kötjük le erőforrásainkat hosszú távra előre. A huzamosabb idejű felbérlésnek is van persze előnye, nevezetesen – egy napra vetítve – olcsóbb. Végül még egy kiadási tételt kell említenünk, ez pedig a gyógyászati letét, ami a zsoldos esetleges sérüléseiből fakadó kezelési költségeket hivatott fedezni. Ezt – az egyébként igen magas – összeget teljes egészében visszakapjuk, amennyiben a katona sértetlenül tér vissza Arulcóról. Azaz nem alkalmazható az a trükk, hogy az éppen csomagolni készülő zsoldost élő csapdaszedő és golyófelfogó munkásként foglalkoztatjuk a hátralévő néhány órában... Amint összeszedtünk három-négy megfelelő embert, csapjunk rá a „Shut Down" billentyűre és ereszkedjünk Arulco földjére!

Miért éppen Omerta?

Hajnali hét órakor dobnak minket Omerta kunyhói közé, ahol két hónapja rendeztek vérfürdőt a királynő katonái. Az ellenállási mozgalmat hivatalosan felszámolták, de a propaganda és a valóság mindig élesen eltérő dolog,

úgyhogy nézzünk körül a vidéken. Amíg ellenséges erőkre nem akadunk, embereinket folyamatos időben mozgathatjuk, utasíthatjuk. Ilyenkor lehet csoportos parancsokat is kiadni. Ha feltételezzük, hogy sártó szándékú fegyveresek vannak a közelben (mindig ezt érdemes feltételezni), jobban tesszük, ha óvatosan, házról-házra, fedezékről-fedezékre fésüljük át a terepet. Embereink mozgáskultúrája félelmetes változatosságnak örvend. A séta, a futás, a kúszás és a görnyedt lépdelés mindegyikét kombinálhatjuk a még óvatosabb lopakodás üzemmóddal is. De nem jelenthet akadályt egy magas kerítés sem, ezeken zsoldosaink nemes egyszerűséggel átvetik magukat. A habot a tortán a lapos tetővel ellátott házak megmászása jelenti. Ha egy ilyen helyre sikerül feljuttatnunk valamelyik messze hordó mesterlövészünket, a harc nagyjából el is dőlt. Az egyes mozgásfajtákat mind békés, mind harci helyzetekben egyaránt alkalmazhatjuk, sőt, nagyon is ajánlott kihasználni ezt a példátlan változatosságot, ha nem akarunk ólomtúladagolásban elhalálozni.

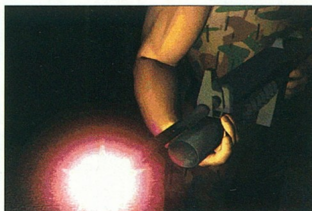
A játék sava-borsa maga a fegyveres összecsapás, ami körökre osztva zajlik, de a szimultán események élethűbb modellezése miatt lehetőség nyílik az ellenfél ténykedését megszakítva preventív jellegű lövések leadására is. Ezt akkor tehetjük meg, ha az előző körben rendelkezésre álló akciópontokból elegendőt tartalékoltunk egy támadásra. Érdekes módon a hasonló stílusú programok szinte mindegyikénél megtalálható célzott-normál-kapáslövés bontást a Jagged Alliance 2 esetében nem találjuk meg. A készítők úgy gondolták, hogy katonáink mindig igyekeznek a lehető legjobban célozni, így nincs értelme a megkülönböztetésnek. Elválasztják viszont egymástól a különböző testrészekre leadott lövéseket (már amelyik fegyver képes ilyesmire, mert egy sorozatra állítotott géppisztollyal kicsit nehéz elképzelni a szituációt), ezért – kicsit erőltetve – mondhatjuk azt is, hogy a törzsre irányuló lövés a nem célzott, míg minden egyéb a célzott lövéseket takarja. Tapasztalatok alapján érdemes takarékoskodni a lőszerrel, mert egyrészt nem mindig beszerezhető, másrészt a kaszáló technika mindennek nevezhető, csak eredményesnek nem. Persze, ha négy-öt rosszfiú lődörög néhány lépésre egymástól, ott nehéz mellélőni...

Külön bekezdés dukál a játék hangjai, zörejei számára. A fegyverek dörrenései az ember idegéig hatolnak és szinte érzi amint a sörétes puska csövéből útjára indul a halál. Az igazi csemegét mégis egy másik aspektus, a katonáink szövegelése jelenti. Beszólásaikkal élővé, valóságossá varázsolják az egyébként darabos harci rendszert. Ellenfeleinket becsmérlik, bosszantják, felhívják figyelmünket, ha valahonnan zajt hallanak, de arra is, hogy ne legyünk figyelmetlenek, mert még ellenség bujkálhat a közelben.

A mesterséges intelligencia minden ilyen típusú játék Achilles-sarka. Hiába a gyönyörű környezet, a lendületes játékmenet, ha bambán









lépkedő ellenfeleink annyi veszélyt sem képesek teremteni, mint egy békés, jóllakott birkanyáj a délutáni sziesztа alkalmával. Le kell szögezni, hogy a JA2 ellenfelei nem ebbe a kategóriába tartoznak. Ravasznak ugyan nem lehet nevezni őket, de tisztességesen lehasalnak, ha tűz alá vesszük őket és reménytelen szituáció esetén megfutamodni sem gyávák.

A FIÚK A BÁNYÁBAN DOLGOZNAK

Bármennyire is harcközpontú a játék, az írók nem sajnálták az időt, hogy egy nem túl bonyolult, mégis változatos történetet szőjenek, ami kellemes kalandjáték-ízt kölcsönöz a Jagged Alliance 2-nek. Deidranna legyőzéséhez fel kell venni a kapcsolatot az ellenállási mozgalom maradékával, meg kell szerveznünk ellátásukat, vissza kell foglalnunk a stratégiai fontosságú drasseni repteret és minél hamarabb kézre kell kerítenünk Arulco mesés gazdagságú arany- és ezüstbányáit. Utóbbiak megszerzésekor a bányászok örömmel folytatják a munkát, de ezentúl már a mi kasszánkba vándorolnak a dollárok, amelyek elengedhetetlenek harcunk kiszélesítéséhez. Ezek persze csak momentumok a történetből, amely nem szűzkölködik meglepő fordulatokban és ármánykodásban sem. Mivel az idő

VÉLEMÉNY

A Jagged Alliance sikerét soha nem tudtam megérteni. Nem volt kiemelkedően szép. Nem lehetett semmilyen kultuszfilmhez, regényhez kötni. A stílus sem volt éppen forradalmian új, sőt, talán a legnagyobb hagyományokkal rendelkezett! Mégis a játékosok többségét (természetesen velem együtt) teljesen megfertőzte a program. A fantáziátlan téglalap alapú terepen órákat töltöttünk, csakhogy újabb rosszfiú-galerit küldjünk az örök vadászmezőkre. S íme, végre megérkezett a várva várt folytatás. Szép, de semmi igazi extra. Ismét csak egy kitalált országért küzdhetünk. A stílus sem változott óriásit, mégis lebilincsel és magával ragad. Csak még ezt a csatát, csak még a következő házat átkutatom, még visszamegyek a bányászokhoz, csak még ezt, csak még addig... Ugye ismeritek az érzést?! Így köszönt a gyenge akaratú játékosra a hajnal, aki – rádöbbenve, hogy az egész éjszakát a monitor előtt görnyedve töltötte – elvánszorog a konyháig, megreggelizik és... visszaül még egy fél órára a géphez, hiszen az aktuális küldetést még be kell fejezni!

-CSONTI-

eleinte a királynőnek dolgozik, jól jön a lehetőség, hogy embereinket több csoportba osztva szimultán végezzünk el különböző feladatokat. A gyorsabb játékmenet kedvéért nem kell minden területen személyesen átvezetnünk csapatainkat, elegendő a nagy térképen kijelölni az útvonalat és elindítani az idő kerekét. Amennyiben veszélytelen régiókat szelünk át, pusztán energiánk és pénzünk bánja az utazást, a játékra fordítható időnkből viszont csak másodpercek telnek el. Másképp alakul a szituáció, ha a királynő katonáival akadunk össze. Ilyenkor három választás elé nézünk: vagy „kiszámoltatjuk" a számítógéppel a csata eredményét (ezt a történet szempontjából fontos összecsapásoknál nem tehetjük meg), vagy magunk állunk katonáink élére és vezényeljük le a harcot, végső lehetőségként vissza is vonulhatunk erősítésért, ami néha a leghasznosabb cselekedet.

Ha történetesen valamelyik barátunk ajánlja fel, hogy megmutatja nekünk a JA2-t, akkor viszont a világért se válasszuk a visszavonulás lehetőségét, inkább személyesen tekintsük meg a programot és pozitív megerősítés esetén már visszavonulhatunk – némi pénzmagért a vásárlásra...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P133, 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS
MULTIPLAYER

9

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

JAGGED ALLIANCE 2	
SOLDIERS AT WAR	ZED 98/6 · 80%
COMMANDOS	ZED 98/8 · 91%
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	ZED 98/11 · 77%

KIMSOFT

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban (Oktogonnál) 1067 Budapest, Teréz krt. 23. · Telefon: 302-8996, 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő–péntek 10–18, szombaton: 10–13 óráig
Játék-, ismeretterjesztő, oktatóprogramok és számítástechnikai szakkönyvek széles választéka!

TIBERIAN SUN

3D Lemmings	4 990
Age of Empires	8 990
Age of Empires: Rise of Rome	7 490
Age of Empires Gold (2 rész)	11 990
Age of Empire 2	*
Age of Myst (Myst+Riven) (új!)	9 990
AH64-D Longbow	5 990
Alien vs. Predator (új!)(mk)	10 990
Allied General	2 990
Alpha Centauri (mk)	10 990
Apache OEM	2 490
Archimedian Dynasty	3 740
Army Men 2 (új!)	9 990
Baldur`s Gate	10 990
Baldur`s Gate Mission (új!)	7 490
Beasts & Bumpkins	2 990
Beat the House (Casino játékok)	3 490
Big Game Hunter	4 990
Blaster! (Akció!)	1 990
Broken Sword (kalandjáték)	3 990
Caesar 3 (mk)	8 990
Caesar II J/C	4 490
Carmageddon	4 990
Carmageddon 2 (mk)	7 990
Championship Manager 3	10 990
Chessmaster	2 990
Civilization Call to Power (mk)	10 990
Civilization II + C&C	7 490
Civ. II Ultimate Collection	11 990
Close Combat I.	8 990
Close Combat II.	5 990
Close Combat III.	14 500
Colin McRae Rally (Akció!)	9 990
Commandos Mission (teljes !)	7 990
Dark Reign Expansion	4 490
Deadlock II + Dark Omen	3 990
Descent Collection (3CD !)	4 490
Descent 3 (mk)	9 990
Diablo	4 990
Discworld Noir (új!)	11 990
Driver (új!)	*
Duke Nukem 3D Premier Coll.	3 990
Dune 2000 (mk)	7 490
Dungeon Keeper Gold	3 990
Dungeon Keeper 2 (új!) (mk)	9 990
EF 2000 Evolution	5 990
European Air War (Akció!)	8 990
F1 Racing Simulation (Akció!)	3 990
F-16 Agressor (mk)	11 990
F22 Lighting III (új!)	11 990
F22 Raptor (Akció!)	6 490
Falcon 4.0	10 990
FIFA 98 Classic (Akció!)	4 990
FIFA 99 (mk)	7 990
Fighter Squadron	10 990
Fighting Steel (új!)	11 490
Flashback	4 490
Fleet Command (új!) (mk)	10 990
Flight Simulator 98 (Microsoft)	16 990
Flight Unlimited III.	*
Fly ! (új!)	11 990
Football W95 (Microsoft)	3 990
Formula 1 Racing (Official) (új!)	6 990
Gabriel Knight	4 490
Get Medieval (magyarul !)	4 990
Grand Thief Auto	7 990
Grand Thieft Auto London (új!)	7 990
GTA + London egyben !	10 990
Grand Touring (új!)(Akció!)	5 990
Grim Fandango	10 990
GT Sports Car Racing (új!)(mk)	10 990
Half-Life (mk)	8 990
Hell-Copter	9 990
Hercules	5 990
Heroes Pack (I + II.+ mision)	9 990
Heroes of Might & Magic III.	9 990

* = bármelyik nap megjelenhet! · mk = magyar kézikönyvvel

Heroes II	3 990
Hidden & Dangerous (új!)	9 990
Imperialism (mk)	4 490
Imperialism 2 (mk)	9 990
IndyCar II	3 990
Israel Air Force (mk)	9 990
Jack Orlando (mk)(kalandjáték)	1 990
Knight & Merchants (magyarul !)	6 990
Kingpin (új!)	9 990
Lego Island	4 490
Lemmings 3D	4 990
Little Big Adventure 1	3 990
LBA 2	3 990
Lords of Magic	4 990
Luftwaffe Commander (új!)	9 990
Magic & Mayhem	9 990
MAX II	6 990
Midtown Madness (új!)	11 990
Might & Magic VII. (új!)	9 990
Monkey Island B. Pack (I-II-II.)	10 990
Motocross Madness (Microsoft)	11 875
Moto Racer Classic	4 490
Motorhead	5 490
Myth II	10 990
NBA Live 99 (mk)	7 990
Need for Speed II. SE (Akció!)	3 990
Need for Speed III. (mk)	7 990
Need for Speed IV. (új!)(mk)	9 990
NHL 99 (mk)	7 990
Nightlong (kalandjáték)	7 990
Oddworld: Abe's Exodus	10 990
Official F1 Racing	6 990
Outcast (új!)	7 990
Outlaws	4 990
Pax Imperia	2 990
Phantasmagoria II	4 990
Pizza Syndicate	*
Populous 3. (mk)	7 490
Populous 3. Mission (új!)	6 990
Prince of Persia 3D	*
Privateer 2. Classic	3 990
Rage of Mages	6 990
Railroad Tycoon	4 990
Rally Championship	5 990
Rayman	4 990
Requiem (új!)	9 990
Revolt	*
RoboRumble (magyarul !)	4 990
Roller Coaster Tycoon	10 990
Settlers II Classic	3 990
Settlers III (mk)(Akció!)	6 990
Settlers III Mission CD	4 990
Settlers III + Mission CD	9 900
Seven Kingdoms	6 990
Seven Kingdoms Mission CD	4 990
Shogo (magyarul !)	6 990
Silver (új!)	11 990
Sim City 2000 SE Classic	4 990
Sim City 3000 (mk)	10 990
Thrust Twist and Turn	3 990
Tiberian Sun	*
Transport Tycoon Deluxe	4 490
Tom Clancy Politika	3 990
Turok 2	10 990
UEFA Championship League	10 990
U.S. Navy Fighters 97	3 990
Ultimate Race Pro	6 990
Unreal (Akció!)	6 490
Unreal Tournament	*
Uprising 2	9 990
V-Rally	6 990
Vészhelyzet (magyarul !)	2 990
Virtual Chess	4 990
Wargames (mk)	6 240
Warzone 2100 (új!)	7 990
World League Soccer 99	8 490
World War II Fighters (mk)	9 990
Worms United	4 490
X-COM Interceptor	6 990
X-Files: The Game (7 CD !)	4 990
X-Files: U. A. (2CD!)	2 490

Joystickok:

Zykon JoyFighter	4 250
Zykon JoyWarrior	5 240
Logitech WingMan	6 490
Logitech WingMan + 1 db teljes játék : Descent II !	6 990
Logitech WingMan Extr. Digital	12 900
Logitech WingMan Interceptor	15 900
Logitech WingMan Force	45 900

Egyéb játékvezérlők:

Dexxa GamePad (8 gombos)	2 490
Logitech Thunderpad	4 290
Logitech WingMan Thunderpad	3 990
Logitech WingMan Gamepad	8 990
Logitech CyberMan 2	17 990
Zykon Virtual Twister + 2 db teljes játék !	14 990

Kormányok:

Dexxa Steering Wheel	14 900
Logitech WingMan Formula	28 900
Logitech WingMan Form. Force	59 900

KIM-SOFT Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft. · 1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2. Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő–Péntek 8.00–16.30
Teljes árjegyzékünk lekérhető faxon tone üzemmódban a faxbankból: 2-333-666/1497# vagy az Internetről: www.datanet.hu/kimsoft
VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉST IS VÁLLALUNK!
Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Az árukészlet és az árak változhatnak. Az árváltozás jogát fenntartjuk!

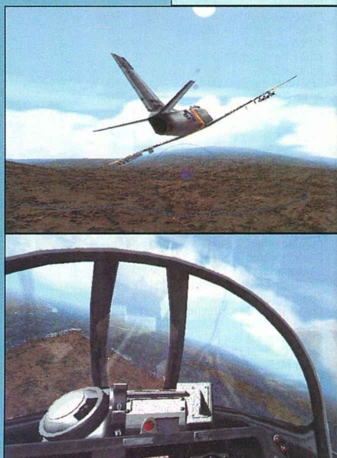
MiG Alley

Korea felett az ég

▼ Empire Interactive

„Nyolc bombázót kísértünk, amikor lecsaptak ránk a MiG-ek. Két B-29-es máris lángolva zuhant az őserdőbe. Azonnal leborítottam jobbra a gépet, így sikerült elkerülnöm egy nekem szánt gépágyúsorozatot. Alakzatunk felbomlott, mindenki úgy igyekezett megvédeni bombázóinkat, ahogy tudta. Az első meglepődés után azután megmutattuk nekik, ki az úr Korea egén! Kihúztam a hevesen rázkódó gépet a zuhanásból, és ráfordultam egy MiG-re. Reméltem, hogy F86-osom szárnyai kibírják a terhelést. A manőver sikerült, bár a gép olyan hangokat hallatott, mint aki a végét járja. A rázkódás szinte elviselhetetlenné nőtt, és úgy éreztem, menten kettétörik a gerincoszlopom. Még azután is nyomtam az elsütőbillentyűt, miután a gép darabokra szakadt lövedékeimtől. Felemelkedtem 35 000 lábra, majd spirális zuhanásba kezdtem, hogy leszedhessek még egy oroszt. Sikerült 22 000 lábon rátapadnom egyre – néhány rövid sorozat könnyedén végzett vele. Mire ismét felemelkedtem, a csata véget ért. Johnson ezredes hármat, Henry és Morgan egyet-egyet szedtek le a MiG-ekből. A B-29-esek további veszteségek nélkül úszták meg a dolgot."
Andrew Gillis alezredes jelentése, 1950. szeptember 13-án a Yalu-folyó felett lezajlott légi ütközetről.

A II. világháború után a japánok által annektált Koreát a Szovjetunió és az USA csapatai szabadították fel. A tervük az volt, hogy Korea önálló állammá válik. Sajnos, 1947-ben megszakadtak a tárgyalások a két felszabadító fél között, és az ország két részre szakadt a 38. szélességi fok mentén. Az ENSZ szabad választásokat írt ki a helyzet megoldására, de a szovjet csapatok lezárták Észak-Koreát. Ennek eredményeként 1948. augusztusában kikiáltották a Koreai Köztársaságot az ország déli részében, míg északon a Szovjetunió „segédletével" megalakult a Koreai Népi Demokratikus Köztársaság. Az oroszok erős hadsereget és hivatalnok-gárdát képeztek ki, majd 1950. június 25-én Észak-Korea hadüzenet nélkül megtámadta Dél-Koreát. A meglepetésszerű invázió úgy érte Amerikát, mint a japánok csapása Pearl Harbornál… A nap végére az északi csapatok mélyen behatoltak Dél-Korea területére. Az USA összehívatta az ENSZ Biztonsági Tanácsát, és kérte, hogy marasztalja el Észak-Koreát az agresszió miatt, de a Szovjetunió megvétózta a javaslatot. A dél-koreai fővárosban, Szöulban megkezdődött az evakuáció… Truman elnök 27-én parancsba adta az amerikai hadseregnek, hogy felügyeljék a kitelepítést. Mivel az NKA (Észak-Koreai Hadsereg) megtámadta az ENSZ helyi főhadiszállását Pusan városában és elfoglalta Szöult is, augusztus 6-án megindult az ellentámadás. Szeptember közepére visszaverték az NKA erőit Pusan alól, de Szöul az északiak kezén maradt, ezért MacArthur tábornok úgy döntött, egy bekerítő hadművelettel szétzúzza az NKA erőit, és pontot tesz a háború végére. Október végére a tábornok terve bevált, az északi csapatokat szétkergették. Ekkor a háború új fejezetéhez érkezett: a Kínai Népköztársaság bejelentette, hogy belép a háborúba, és támadást indít Dél-Korea ellen, ha az ENSZ beteszi a lábát Észak-Koreába. Így november elején megindult a kínai intervenció, amelynek eredményeként 1951. januárjában nagyjából ugyanazok a területek álltak a két ország ellenőrzése alatt, mint a háború kitörésekor. Sztálin megelégedett a helyzettel, és feladta Dél-Korea elfoglalására irányuló terveit. Kína folytatta ugyan a háborút, de a „Nagy Testvér" egyre csökkenő támogatásából csak a meglévő állapotok megszilárdítására futotta. A kínai csapásból lassan lábra kapó ENSZ erők is csak

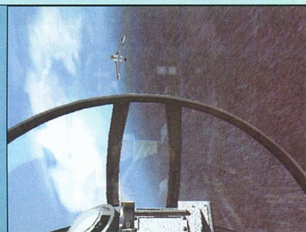


helyzetük megszilárdítását remélhették az elkövetkező hónapoktól,
Í g y















1953. június 27-én a harcoló felek fegyverszünetet kötöttek. Ezzel lezárult a koreai háború, amelyben Dél-Korea 300 000, az ENSZ 150 000, Észak-Korea és Kína pedig 2 000 000 (!) katonát veszített...

A fenti-ek-

A játékban négy repülhető géptípussal találkozhatunk:

F86A SABRE

A legfejlettebb, légi harcra legalkalmasabb vadászgép volt a koreai háború történetében, amelyet a háború derekán helyeztek hadrendbe. Repülési tulajdonságai és -teljesítménye megközelítette a MiG-ekét. A légi harcok főszerepét ez a géptípus kapta. Általában ennek megfelelően fegyverezték fel.

F84E THUNDERJET

Teljesítményben jóval társai alatt maradt, ezért általában hosszú távú földi bevetéseket hajtott végre, vagy hosszú hatótávolságú bombázók mellé rendelték kíséretnek.

F51 MUSTANG

Ez a gép a második világháborús P51-es leszármazottja. Annyira bevált, hogy még Koreában is a légierő kötelékeit erősítette. Igaz, légi harcban teljesen esélytelen lett volna, de itt csatarepülőgépként teljesített szolgálatot. Feladatai közé tartozott a szárazföldi erők ütközeteinek támogatása és a front közeli felderítés.

F80C SHOOTING STAR

A Sabre elődje, és egyben az egyik legelső hadrendbe állított amerikai sugárhajtású vadászrepülőgép. A többi korszerű típus megjelenéséig ő vitte a pálmát, itt főként földi bevetésre használhatták őket.



fegyverekkel, fegyverrendszerekkel repültek. Ilyenek a nem irányított rakéták, a szabadesésű bombák, és az univerzálisnak számító géppuskák, gépágyúk, amelyekre a legnagyobb hangsúlyt helyezték. Koreában a pilóták elsődleges feladata nem a légi fölény kivívása volt, hanem a földi célpontok megsemmisítése és a bombázók védelme. Légi harcban az amerikai gépek manőverező-képessége alulmaradt az akkor létező egyetlen orosz típus (a MiG-15BIS) tulajdonságaival szemben, ezért kockázatos volt a légi támadás kezdeményezése. Az amerikaiak előnyét a pilóták tapasztaltsága adta, mivel elég sok második világháborús veterán volt még szolgálatban. Az egyetlen célfelderítő eszköz továbbra is a pilóta szeme volt. A radar már létezett, de még teljesen más célokat szolgált: a gépágyúk célzóberendezésének és irányzékának fókuszálására szol-













ből egyértelműen kiderül feladatunk a játékban: az amerikai légierő pilótájaként kell levegőbe emelkednünk Korea védelmében. Mivel minden apró részlet a történelmi háttéren alapul (méghozzá elég szorosan), éppen ezért elég nehéz lenne eltérni a játékmenettől. Az események abban a korszakban játszódnak, amelyek a mostani (hadi)technika vívmányait határozták meg. A náci Németország szorgos mérnökei 1944-ben kifejlesztettek egy új típusú repülőgép-motort, a sugárhajtóművet, amely forradalmasította az egész repülést. A világháború (németekre nézvést) kedvezőtlen kimenetele következtében csak néhány sugárhajtású gép jelent meg – pl. a híres Messersmith 262 –, amelyet még a háborúban sikerült bevetniük. A szövetségesek hamar felfedezték az ebben rejlő lehetőségeket, és ennek következtében 1948-ra már minden vezető országnak volt hadrendbe állított sugárhajtóműves harci repülőgépe, csak a maiakhoz képest elég kezdetleges technikai szinten (nem véletlen, hogy a játék dobozán az áll alcímként: The Birth of the Jet Warfare – A sugárhajtóműves légi harc születése). Ezek a gépek – korlátozott teljesítményük és teljesítőképességük miatt – még elég gyér fegyverarzenállal rendelkeztek, szinte csak a világháborúból örökölt gált. Ez mit takar? Amikor egy tárgy a géppuskák tűzvonalába esett, a célzórendszer kiszámította a távolság alapján a pilóta számára az irányzékot. De semmi extrát nem kell alatta érteni, nem célmegjelölésre/felderítésre szolgált.

Meg kell még említeni a MiG-15BIS-t is, amely egyedüli orosz típusként szállt szembe az amerikai légierővel. Méretre kisebb, ezért jobban manőverezhető géptípus volt. Technikailag egyetlen hátránya géppuskáinak mennyiségében és űrméretében rejlett, amit viszont pótolt a tűzgyorsasága. A másik említhető hátránya, hogy nagy magasságban (20 000 láb felett) a

89

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2-8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

MIG ALLEY	
F18 KOREA	ZED 98/4 · 87%
SABRE ACE	ZED 98/3 · 72%
FIGHTER SQUADRON	ZED 99/4 · 84%



MÁSIK VÉLEMÉNY

Az egyik szemem sír, a másik nevet, ha a MiG Alleyre nézek. Végre itt egy szimulátor a koreai háborúról, ahol az első generációs sugárhajtású gépeket próbálhatjuk ki, de a megvalósítás nagyon sok kívánni valót hagy maga után. A gépek grafikai kivitelezése nagyon szépre sikeredett, de a terep és a tereptárgyak megalkotása gyatra. A magasból letekintve szépen kivitelezett városokat, repülőtereket láthatunk, de lejjebb ereszkedve ezek beleolvadnak a föld síkjába. Remélem, hamarosan javításra kerülnek ezek a hibák, addig csak a megszállottaknak javaslom.

SILVANION

méretéből adódó kis szárnyfelülete miatt manőverező képessége némely szempontból gyengébb volt, mint a Sabre-éké. Általában légi harcra, kötelékek kíséretére használták őket, a többi feladatot (bombázás) a szintén második világháborús propelleres YAK9-es gép végezte.

A játék szerkezete jól érthető mindenki számára, a menüpontok alapján könnyű elboldogulni a program kezelését illetően. A fentiekben inkább azt próbáltuk bemutatni, hogy ez a szimulátor miben más, mint a többi: átmenetet képez a világháborús és a mai modern technika/hadviselés között. Különlegessége – és egyben érdekessége az –, hogy ezt a témát még talán senki nem dolgozta fel ennyire részletesen. Egyébként a program jól, mi több, alaposan megszerkesztett, kivitelezésében mind grafikailag, mind a játékhangulat szempontjából profi munka. Néhány apróság azért adódik, ami kilóg a sorból, de ezek többsége elhanyagolható, vagy nem figyelemre méltó. Maga a játék nem könnyű olyan szempontból, hogy alkalmazkodnunk kell az akkori technikai színvonalhoz, pl. a célpontok felderítése sokkal nehezebbnek bizonyul, mint más játékoknál. Többször elrepülhetünk célok felett úgy, hogy nem vesszük őket észre, és a térképen úgy kell keresgélni, hogy most merre is van a helyes irány. De ez abból adódik, hogy gépünk normális utazósebessége a többszöröse egy világháborús propelleresének, és a radart fedélzeti célfelderítő eszközként legközelebb csak Vietnámban használják majd. Ettől érezheti úgy a játékos, hogy a „két szék közül a pad alá került", de ettől nehéz, és izgalmas is ez a játék.

VÉLEMÉNY

Tulajdonképpen mást vártam ettől a programtól, és nehéz eldöntenem, hogy most csalódtam-e benne, és ha igen, akkor kellemesen vagy sem. Egy biztos: sok meglepetést tartogatott nekem a játék, bár ebben az is közrejátszott, hogy Koreából elég hiányosak voltak az ismereteim... Nem számítottam arra, hogy repülés (főleg légi harc) közben ennyire korlátozva lennék. Eleinte nem értettem azt se, hogy kísérőim miért ennyire félénkek légi harc közepette. De rá kellett jönnöm, hogy sokkal megfontoltabbak voltak, mint én. Agresszív pilótaként kilőttem az összes töltényem egy MiG-re, az pedig csak megsérült. Maradt tehát még nyolc ellenséges gép, míg én azt a magasságfölényemet is elvesztettem, ahol még érezhetően egyenrangú felek voltunk. Konklúzió: négyből egy gépünk sem tért haza... Akit (madártávlatból) közelebbről érdekel a történelem e kicsit homályos szakasza, az mindenféleképpen szánjon rá időt, hogy kipróbálja - ha másért nem, művelődés szempontjából megéri.

ICEBIRD

Gondolatébresztő

Mitől sikeres egy játék, avagy a Jó, a Rossz és az Eladható

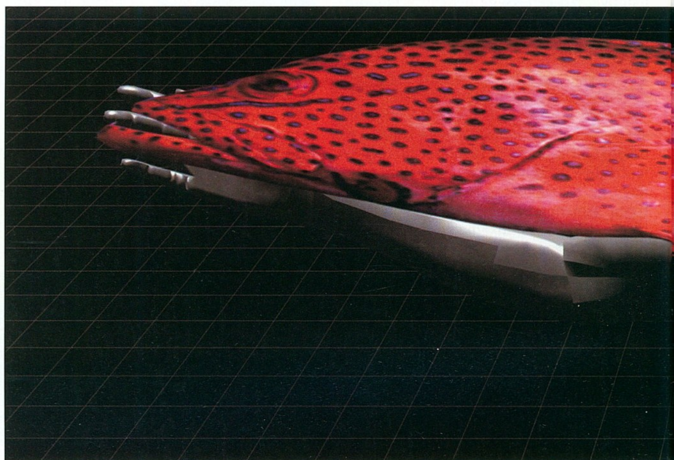
Az újságokban mindig fantasztikus játéksikerekről, hétjegyű eladott példányszámokat elért bestsellerekről hallhatunk, programokról, amelyek hetekig vezetik az eladási listákat. Azonban, akárcsak a filmiparban és a szórakoztatóipar más területein, a játékpiacon is vannak nagy vesztesek, akiket hamar elfelejtenek. Gondolatébresztő rovatunkban most ezeket a programokat tesszük vizsgálódásunk tárgyává, és arra a nagy kérdésre keressük a választ, hogy mitől sikeres egy játék?

Belegondoltatok már abba, hogy gyenge játékokból miért lesznek hatalmas sikerek (lásd: Deer Hunter), ugyanakkor igényes, nagyszerű programok (lásd: Toonstruck, Neverhood) miért kerülnek a süllyesztőbe? A Gamecenter cikke alapján ebben a hónapban erre próbálunk fényt deríteni. Először bemutatunk néhány olyan játékot, amelyeket megjelenésük idején a szaklapok, online magazinok agyba-főbe dicsértek, mégis katasztrofális bukást produkáltak az eladott példányszám tekintetében. Az egyes játékoknál közöljük egy-egy illetékes magyarázatát és/vagy a mi kommentárunkat, végül egy átfogó elemzés keretében határozzuk meg egy sikeres játék ismérveit. A példányszámok forrásául a PC Data eladási listája szolgált, a számok az 1999. áprilisáig Amerikában eladott példányokat mutatják. Csak tájékoztatásul, nagy vonalakban: 1 000 000 feletti példányszám számít bestsellernek, 500 000 nagyobb sikernek mondható, 250 000 példány figyelemre méltó teljesítmény, 100 000 már a nullszaldó határesete, az öt-, uram bocsá', négyjegyű szám pedig a csőddel egyenlő.



Battlezone (Activison/Pandemic)

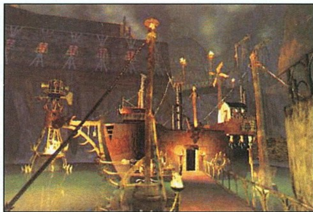
A mezőny legjobbja a Battlezone, kemény 73 324 eladott példánnyal, ez a szám azonban – ismerve a játék erényeit – meglehetősen gyatra eredmény. Ha még emlékeztek: a Battlezone volt az a program, amely egyesítette a first person szimulátorok és a real-time stratégiai játékok minden előnyét, hihetetlenül jó körítéssel (játékmenet, 3D grafika stb.) tálalva azt. Minden újság kilencessel kezdődő százalékértéket adott rá – egy ilyen játéktól az ember legalább negyedmilliós eladott példányszámot várna el. A Battlezone mérsékelt szereplését John Resnick igazgató magyarázta meg. Szerinte a játékosokban nem tudatosították eléggé, hogy úttörő játékról van szó, és ezért sokan csak egy szimpla akció-klónt láttak benne. Továbbá a program kiadásának időpontja sem volt szerencsés. A tavalyi év elején került piacra a karácsonyi dömping után, remélve, hogy ezzel elkerüli a konkurenciaharcot. A Battlezone balszerencséjére a Blizzard éppen akkor adta ki a Starcraftet, a lehető legnagyobb vetélytársat, és – mivel azon jobban látszott, hogy stratégia – a játékosok inkább azt vásárolták meg. Ha ehhez hozzávesszük azt, hogy a Dark Earth-höz hasonlóan a Battlezone-nak is igen rövid volt a bevezető reklámja, máris minden érthető. Az alkotók azonban tanultak a hibákból, és biztosak benne, hogy a hamarosan megjelenő Battlezone II már beváltja a hozzá fűzött reményeket…





Dark Earth (MicroProse/Kalisto)

1997 késő őszén egy igazán eredeti kalandjáték került a boltok polcára. Dark Earth-nek hívták, de már senki nem emlékszik a nevére… Pedig az alkotók mindent elkövettek: gyönyörű, renderelt-rajzolt játéktérben hatalmas figurák mozogtak, és a beépített harcnak köszön-



hetően némi akcióra is lehetősége nyílt a játékosnak. A kerettörténettel sem volt hiba: egy jól kidolgozott, NPC-kkel benépesített világban kellett a főszereplő Arkhannak kiderítenie, hogy Sparta futurisztikus városára miért borult sötétség. Hogy akkor miért csak 54 200 kópiát sikerült eladni belőle? Tom Nichols, a MicroProse egyik vezetője két okot nevezett meg. Egyrészt a harsánynak éppen nem nevezhető propaganda volt ludas a dologban (a kevés hirdetésnek köszönhetően nem jutott el igazán a Dark Earth híre a játékosokhoz), másrészt az a tény, hogy a játék a sokkal jobban beharangozott Blade Runnerrel és a Curse of the Monkey Islanddel egy időben jelent meg. Nem csoda, hogy a kalandjátékosok inkább az utóbbi kettőt részesítették előnyben. A Dark Earth azóta is az üzletekben porosodik, öt dolláros áron bárki számára hozzáférhető...



The Neverhood (Electronic Arts/Dreamworks)

Ha megkérdeznénk valakit, aki játszott a Neverhooddal, hogy mi a véleménye a játékról, valószínűleg fülig érő vigyorral méltatná a programot, felidézve a legemlékezetesebb pillanatokat. A probléma az, hogy ilyen embert nehezen találnánk, ugyanis a nem egy magazin által az 1997-es év legjobb kalandjátékának kikiáltott (és sok egyéb díjat nyert) program mindössze 41 073 játékost boldogított. Mint az előző játékoknál, itt sem a fejlesztők okolhatók ezért. Ők a valaha elkészült legeredetibb kalandjátékot alkották meg: színes gyurmákból mintázták a szereplőket, sőt, egy egész világot formáltak meg, és ebben a világban a filmekből megismert „stop motion"-technikával egy interaktív gyurmafilmet hoztak létre. A Neverhoodot továbbá rengeteg logikai fejtörővel és frenetikus humorral ruházták fel, a játék muzsikája (különösen a Creditsnél hallható punk nóta) pedig eséllyel pályázhatna a világ legmókásabb zenéje címre. Mi volt akkor a baj? Egyértelműen a reklám hiánya, ami azért meglepő, mert Steven Spielberg cége, a Dreamworks többek között éppen arról ismert, hogy hatalmas felhajtást csap termékeinek. A Neverhood körül azonban a megjelenéséig szinte teljes volt a csend, sokan ma sem tudják, hogy létezett ilyen program. A kiadó a kudarcnak köszönhetően leállította a készülő folytatás, a Skull Monkeys fejlesztését, így a propaganda hiánya mindjárt két játék vesztét okozta. Azért érdemes elmenni egy boltba, hátha megtaláljuk még valamelyik budget-csomagban ezt a gyöngyszemet.



Heretic II (Activision/Raven Software)

Bizonyára az Activision illetékesei hökkentek meg a legjobban, amikor befutottak a Heretic II első siralmas eladási eredményei. A cég egyik legnagyobb reménysége volt a program 1998 végén, és minden okuk megvolt a bizakodásra. A játék egy Quake II engine-re épülő akció-RPG volt, a Tomb Raiderekből megszokott third-person perspektívával. Messze jobb volt, mint a vele egy időben megjelent Tomb Raider III, és multiplayer-opciójának köszönhetően tartós játékélményt nyújtott. A kritikusokat is teljesen levette a lábáról, az online és a papírmagazinok egyaránt dicshimnuszokat zengtek róla. Hogy történhetett hát meg, hogy a Heretic II csak 28 994 példányban kelt el? Steve Felsen, az Activision egyik igazgató-menedzsere utólag azzal magyarázta a bukást, hogy éppen a játék egyik erőssége, a 3D third person megjelenítés okozta a Heretic II vesztét. A third person játékok általában ugyanis akció/kalandok, nem RPG-k. A Heretic II külcsíne elriaszthatta az RPG-kedvelőket („Jézusom, még egy Tomb Raider-klón!"), akárcsak az első Heretic rajongótáborát, akik egy first person shootert vártak a folytatástól. A kaland-mániások pedig inkább az éppen akkor megjelenő Tomb Raider III-at választották, amiben talán az is közrejátszott, hogy a Heretic II főszereplője messze nem volt olyan attraktív teremtés, mint Lara...



Die by the Sword (Interplay/Treyarch Invention)

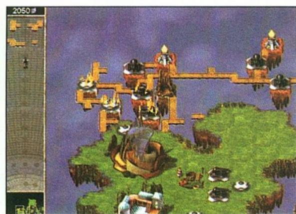
A tavaly megjelent hack'n'slash, a Die by the Sword érdekes eset. Már hónapokkal a kiadása előtt nagy volt az érdeklődés iránta, majd csúszott a projekt, és amikor végre megjelent, mindössze 28 603-as eladást sikerült produ-



kálnia. Pedig a végleges verzió korrekt játék volt a maga nemében. A Die by the Sword volt az első olyan program, amely a VSIM engine-nel készült, ami arról volt nevezetes, hogy a játékos egymástól függetlenül mozgathatta a karaktert, és a karakter kezében tartott kardot. Ehhez a motorhoz korszerű 3D grafika és rengeteg vér társult, mindenki kedvére irthatta a szörnyeket. Akkor hát miért lohadt le a korábban érdeklődő játékosok lelkesedése? Alan Pavlish, az Interplay illetékese éppen a VSIM-et hibáztatja. Szerinte a játékosokat taszította az addiginál bonyolultabb, szokatlan irányítás, és egyáltalán nem igényelték a forradalmasított mozgásrendszert. Nehézkesnek találták a játékot, amely ráadásul a kiadás csúszása miatt el is vesztette addigi rajongótáborának nagy részét. És végül, bizonyára az sem tett jót neki, hogy a Starcrafttel egy időben jelent meg, amikor a havi egy-két játékra valót összekuporgató tizenévesek nagy része a Blizzard remekművére költötte a pénzét...

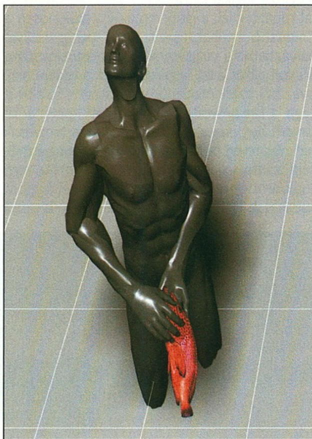
Warlords III: Darklords Rising (The Learning Company/Red Orb Entertainment)

A The Learning Companyt nem kell félteni, hiszen két termékük, a Myst és a Riven még mindig vezeti a minden idők legtöbb példányban eladott játékainak listáját, az azonban furcsa, hogy Warlords III nevű stratégiai programjukból csupán 27 387 darab kelt el. Ez azért érthetetlen, mert a Warlords II volt az egyik legjobb körökre osztott stratégiai játék, ami PC-re megjelent, és a folytatás nem hozott szégyent az elődre: a játékos öt hatalmas hadjáratban vehetett részt a fantasy háborúban, a további szórakozásról pedig beépített pályaszerkesztő, térképgenerátor és tízféle multiplayer játék gondoskodott. Arra a kérdésre, hogy a Warlords III miért nem lett mégis kasszasiker, K. C. Conroe, a cég PR-referense csupán annyit mondott: „Fogalmunk sincs. Bennünket is teljesen zavarba ejtett a dolog...". A Gamecenter azt valószínűsíti, hogy a játék rosszkor került boltokba: a real-time stratégiai játékok robbanásakor, amikor senki nem játszott körökre bontott stratégiával. Ha most, a real-time őrület lecsengése és a Heroes 3 sikere után jelenne meg, minden bizonnyal nagyobb számot produkálna...



Netstorm (Activision/Titanic Entertainment)

Annak idején a kritika agyondicsérte eredeti ötleteiért, világítótoronynak nevezték a Command & Conquer-klónok tengerében, single-, multiplayer és Internetes módban egyaránt hosszan tartó játékélményt nyújtott. Ehhez



képest az 13 500-as példányszám igen karcsúnak tűnik... A Netstormban lebegő szigetek urai között folyt a harc, a játékos Tetris-szerű építőelemekkel húzhatott hidat az ellenfélhez, hogy fel tudja áldozni annak embereit, és eközben meg kellett védenie saját szigetét is. A játék egymás ellen volt igazán élvezetes, az ember órákon át bele tudott feledkezni. Peter Karpas vezető menedzser szerint éppen az volt a baj, hogy túlságosan multiplayer-orientált volt a játék. A Netstormot még jóval az Internetes játékok felfutása előtt adták ki, amikor a hálózatos játékot csak a Doom és a Quake jelentette. Talán ez okozta a vesztét, de Karpas úr a hátráltató tényezők közé sorolja a szokatlan játékmenet és egyszerű grafika párosítását is. Egy biztos: a Netstorm nagyobb sikert érdemelt volna...

F1 Racing Simulation (Ubi Soft)

Bár 1998-ban két Forma-1-játék is nagy sikert aratott (a Psygnosistól a Formula 1 és az Eidostól a Power F1), az Ubi Soft versenyautószimulátora, az F1 Racing Simulation mindösszesze 12 570 példányban kelt el. Pedig a játék mindent tudott, amit két vetélytársa: szép grafika, valósághűség, opciók széles skálája, változatosság, nagyszerű AI-ellenfelek és választható nehézségi szintek mind együtt voltak ebben a programban. A kritika az egekig magasztalta a játékot, ami mégsem lett sikeres. Tammy Schachter, a Ubi Soft szóvivője a mérsékelt érdeklődést egyrészt annak tulajdonítja, hogy a Forma-1-rajongók jobbára Európában találhatók, a tengerentúlon nincs akkora kultusza ezeknek a versenyeknek. Emiatt valóban kevesebb példány kelhet el Amerikában, mint kontinensünkön, ám ezt az alacsony számot ez nem magyarázza meg teljesen. Schachter úr szerint sokkal inkább a 3D-kártyák gondja okolható az F1 Racing Simulation bukásáért. Amikor ugyanis a Ubi Soft kiadta a programot, még nem terjedtek el igazán a 3D-kártyák, márpedig a játékhoz alapkövetelmény volt. Ha csak fél évvel később jelent volna meg, bizonyára most nem írnánk róla...

Sub Culture (Ubi Soft/Criterion Studios)

Sub Culture. Hallott már valaki erről a játékról? Ha nem, az nem csoda, ugyanis Amerikában csupán 11 083 vásárlót tett boldoggá, és Európában is hasonló „sikerrel" remekelt, noha ez is egy olyan program volt, amely kilencven százalékokat kapott a szaklapoktól. A Sub Culture egy részleteiben jól kidolgozott, gyorsítókártya nélkül is élvezhető víz alatti 3D világba kalauzolta a játékost, akinek szabadúszó zsoldosként kellett megállnia a helyét, nagyjából úgy, mint az Elite-ben vagy az Archemedean Dynastyben. A kivitelezés profizmusa és a nagyszerű animációk mindenkit ámulatba ejtettek, ám ez nem volt elég. Tammy Schachter a játékműfajt okolja: „A 3D-külcsín gyönyörű volt, a játékmenet is nagyon jóra sikeredett, és a marketing-oldala is rendben volt a dolognak... valószínűleg a program műfaját választottuk meg szerencsétlenül, elvégre a kereskedő-játékok a hardcore-játékosoknak csak egy igen kicsi szegmensét ösztönzik vásárlásra." A céget nem lombozta le a kudarc: hamarosan kiadnak Deep Fighter néven egy nem hivatalos folytatást, amelynek előzetese az idei E3-on már látható is volt. Vajon úszni fog, vagy süllyedni...?

Superbike World Championship (EA Sports)

Egy másik szimulátor, a Superbike World Championship az Electronic Arts háza tájáról. Ő szomorú toplistánk „nyertese", ugyanis mindössze 7701 eladott példánnyal „büszkélkedhet". Pedig most is kifejezetten jó játékkal van dolgunk: igazi szimulátor, amely a versenymotorok összes fizikai jellemzőjét (dőlésszög, gumikopás...) figyeli, amelyben a játékos a legmodernebb gyorsasági motorok (Ducati, Kawasaki, Honda stb.) és a legmenőbb pilóták közül választhat, valamint olyan extrák teszik élvezetesebbé a játékot, mint a multiplayer opció, a többféle kameranézet és



a force feedback-támogatás. Ráadásul ez az egyetlen olyan játék, amely élvezi a superbike világbajnokság licenszét. David Lee, a produkció marketingfelelőse úgy vélekedik, hogy a motorverseny-rendezvények nem érték el még oly mértékben a tömegeket, mint a Forma–1-futamok, ennek köszönhető a játék siralmas szereplése. Azonban Lee úr szerint a licensz még mindig az övék, és előbb-utóbb sikeres játékot hoznak össze ebből a tőkéből. Úgy legyen... Mindenesetre az sem egy elhanyagolható szempont, hogy aki motorversenyekre jár, az általában nem játszik PC-vel, és viszont.



Toonstruck (Virgin Interactive)

Versenyen kívül indul a Toonstruck, amely ugyan nem szerepelt a Gamecenter listáján, de mivel a Neverhood mellett a szerkesztőség kedvencei közé tartozik, nem hagyhattuk ki. Ez szintén egy kalandjáték, amelyre a Virgin nem sajnálta a pénzt, időt és energiát: színvonalas point'n'click rajzfilm-kaland boldogította azt a néhány tízezer vásárlót, aki megvette a programot. A Toonstruck ott volt az első olyan kalandjátékok között, amelyben a szereplők végig szinkronhangon beszéltek, a játék főszereplőjének pedig a Vissza a jövőbe-sorozatból megismert Christopher Lloydot szerződtették le. A keretsztori is megütötte a mércét: Lloyd a rajzfilmek világába csöppent bele (amolyan fordított „Roger nyúl a pácban"-t kell elképzelni), ahol a jó rajzfilmek szereplői (Gondos bocsokra és My Little Ponyra emlékeztető figurák) harcoltak a gonosz rajzfilmhősök (a Macskafogó Mr. Teuffeléhez hasonló alakok) ellen. A játékosnak természetesen a jók oldalán kellett részt vennie a kalandban, amelynek nem volt lezárva a vége, gondolva az esetleges folytatásra. Folytatás azonban nem készült, mert a hatmillió dolláros költségeknek – ezzel a Toonstruck lett minden idők egyik legdrágább játéka – csak a töredékét hozta be a program... Hogy mi volt a csőd oka? A Virgin a dollármilliókba kerülő előállítás után érthető módon fukarkodott a reklámra fordítható pénzzel, így a játék híre csak kevesekhez jutott el. Ráadásul szerencsétlen időpontban jelent meg a program, vele egy időben két hasonlóan nagyszerű kalandjáték látott napvilágot, a Discworld II (szintén rajzfilm-kalandjáték) és a Time Lapse. A Virgin legnagyobb melléfogása azóta a budget-kategória egyik vezéregyénisége lett, hazánkban is kapható 2-3000 forintos áron.



How to be a complete bestseller?

A fenti elrettentő példákból érdemes leszűrni a tanulságot, és összefoglalni, hogy mi kell egy jó játékhoz. Mint láttuk, a tíz plusz egy játék műfajáról elmondható, hogy vagy rétegjátékkal (sport-, kalandjáték stb.), vagy forradalmi újítóval (akció-szimulátor, third person RPG stb.) volt dolgunk. A játék műfajának megválasztása tehát már kulcsfontosságú szempont: egy közepes first person shooter messze jobban szerepelhet a listákon, mint egy nagyszerűen kivitelezett kalandjáték. Ha tehát felkapott műfajban készítünk játékot (és nem kísérletezgetünk a műfajok keverésével), az már fél siker. Fontos továbbá a jó időzítés, ha ugyanis a program Starcraft és Quake nagyságrendű nevekkel egyszerre kerül a boltokba, nem sok jóra számíthat. Valószínűleg a megfelelő időpont meghatározása az egyik legnehezebb feladat. Létfontosságú még, hogy a játék nagy hírverést kapjon, minden lehetőséget (hirdetések, expók, rendezvények) meg kell ragadni, hogy a termék a lehető legtöbb vásárlóhoz eljusson. A Commandos például Amerikában igen gyatrán szerepelt, és a terjesztők ezt egyhangúan a halk reklámkampánynak rótták fel. Sajnos, csak ezután jön a tartalom és a minőség, amelyek szintén fontos momentumai egy játéknak, ám kisebb súllyal szerepelnek a latban, mint az előző tényezők. Ráadásul a tartalomnál néha elég, ha egy ismert film vagy könyv szolgál a játék alapjául: egy Star Wars-játék például soha nem veszteséges (még a gyengécske Rebellion is szépen szerepelt az eladási listákon), de említhetnénk akár a Dune 2000-et is. A minősséggel kapcsolatban pedig annyit jegyeznénk meg, hogy ez még a tartalomnál is fontosabb. Elég, ha egy játék szépen csillog, és minden a helyén van benne, a flitter elhomályosítja az esetleges tartalmi hiányokat. Jó példa erre a meglehetősen primitív Carmageddon-széria és a virtuális vadász/horgász játékok (Deer Hunter). Tökéletes recept természetesen nincsen, egy sikervárományos is megbukhat, és „gagyiból" is lehet toplistás – a vásárló szeszélyes népség. De ha egy fejlesztő/kiadó cég szem előtt tartja a fenti ismérveket, játékuk jó eséllyel visszahozza a befektetett pénzt. Természetesen még rengeteg apró tényező befolyásolja a végleges példányszámot (marketing-stratégia, terjesztés stb.), ám ezekre helyhiány miatt nem térnénk ki. Ezúttal is várjuk a témáról alkotott véleményeiteket, egyúttal bátran ajánljuk kipróbálásra a fenti játékok bármelyikét: nézzétek meg például a Neverhoodot. Érdemes.

STÖKI

(Cikkünk a Gamecenter írása alapján készült.)



PCZED@ZED.HU • HTTP://WWW.ZED.HU

Levelezés

Sziasztok! E havi Levelezésünkbe olyan kritikus hangvételű hozzászólásokat válogattam össze, amelyek újságunk épülését kívánják szolgálni. Köszönjük, hogy leírtátok véleményeteket!

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Edu

Dear Zed!

Az újsággal kapcsolatban írok nektek. Szerintem ez Magyarország legjobb számítógépes magazinja. Úgy néz ki, ahogy ki kell néznie manapság egy lapnak. A legkulturáltabb, leggusztusosabb, ha kinyitja valaki, az jut eszébe, hogy ez igen!

Jó úgy érezni az ilyen levelek után – amiből egyébként rengeteget kapunk –, hogy érdemes elkészítenünk ezt a lapot...

Jó, hogy elindítottátok az új rovatokat (interjú, cheat, zene, film és könyvajánló). A cheatnek örülök leginkább, mert az eddigi mennyiséget keveseltem. Szerintem a többi Zed olvasó is így van vele. A hírek, újdonságok nagyon jók. A Black & White naplót feleslegesnek találom, remélem nem lesz több ilyen.

Nekem személy szerint nagyon tetszik, hogy betekinthetünk egy világhírű játékkészítő csapat mindennapjaiba. Érdekes látni, hogy milyen fázisokon megy át egy program, amíg elkészül, mennyi gonddal, és főként örömmel jár ez.

Nagyon jó az Üzleti hírek és a Lapzárta után érkezett..., de lehetnének hosszabbak.

Nos, azt hiszem, miután végignézted e havi számunkat, örömmel tapasztaltad, hogy az Üzleti hírek mennyisége megnőtt. Már régóta gondolkoztunk azon, milyen formában is tudnánk megnövelni, és most remélhetőleg sikerült is.

A bemutatóknál a képekhez írhatnátok képaláírásokat. Nagyon jó, hogy a játékoknál beleviszitek több szerkesztő véleményét, hiszen 2-3 ember véleménye hatásosabb, mint 1-é.

Ezt mi is így gondoljuk...

Viszont nem értem, miért nem írjátok oda az ajánlott konfigurációt. Felmerült egy kérdésem:a hónap játékát mi alapján választjátok ki?

Sorra vesszük az adott hónapban kijövő „nagy neveket", aztán – miután cikkíróink letesztelik a játékot, és elmondják róla a véleményüket – főszerkesztőnk eldönti, hogy melyik az, amely megérdemli A hónap játéka címet.

A mostani Fókuszban nagyon jó, hogy a kalózkodásról írtok, hiszen ez nagyon sokakat érint. Az újságot fellapozván mindig eszembe jut, hogy minek a 69.oldal,a Pc erotika? Vagy ne legyen, vagy legyen jó, de ez a középút, amin jártok a legrosszabb. Habár a mostanin látni is valamit.

Igyekszünk „élvezhetővé" tenni...

A netböngésző semleges szféra, néha van egy-egy jó Web oldal. A Gondolatébresztő nagy értelmét sem látom, hiszen mindenkinek megvan a véleménye az adott témában.

Azért van a Gondolatébresztő, hogy leírhassunk saját véleményünket az adott témáról, és szeretnénk, ha minél többen tollat/billentyűzetet ragadnátok, és Ti is elmondanátok, mit gondoltok róla.

A lapszemlénél szintén nagyon jó, hogy több lap cikkeit leírjátok. Sokkal hatásosabb. A végigjátszások is jók. A hardver hírek is hasznosak. Írhatnátok egy összegzést a mai 3d kártyákról, szerintem sokak örülnének neki.

Továbbítjuk kérésed a Hardver-rovat íróinak.

A cd-t is fel kéne frissíteni, mert nagyon unalmas, hogy szinte csak a demók változnak, és az utilityk majdnem mindig ugyanazok. A cd-re kéne valami forradalmian Új, amivel a zed olvasókat még közelebb hoznátok a szívetekhez. Mondjuk lehetne MP3 zene. Nos véleményem ennyi lett volna, The End.

▼ Feri

Tetszett a kalózkodásról írt anyag, sok fogalmat megvilágított. A 33. oldalon levő zárómondattal én nem értek egyet. Nem hiszem, hogy gyökeres fordulat lesz, amíg ilyen lealjasító fizetésekkel szégyenítenek meg bennünket. A másik ok pedig a kiadók kapzsisága. Nem tudom elképzelni, hogy mi kerül 3-4 ezer forintba egy zenei CD korongon. Arról meg ne is beszéljünk, hogy ha egy kis ész szorult volna az árakat meghatározó tisztelt managerek-be, akkor árulnák 1000Ft-ért a CD-t és 4-5-ször annyi fogyna.

Ez nem feltétlenül van így. Az árakat komoly számítások alapján állapítják meg, és egyáltalán nem úgy működik a dolog, hogyha olcsóbban adom, több fogy belőle.

Na hagyjuk.

Azt szeretném megtudni, hogy a 69.-ik oldal erotikus képeit meg tudom-e szerezni valahonnan?

Sajnos nem.

Köszi és így tovább!

▼ Lord Lucas

Ave Krisztinus Zedus!

Már írtam, de sajnos kihagytál a levelezésből, talán mert nem voltak alcímek, így elég rendszerezetlennek tűnhetett a mű, nomeg telizengtem dicshimnuszokkal, te pedig az ilyesmit kihagyod, hogy még véletlenül se tűnjön öntömjénezésnek. Mivel itt ilyen nem lesz, alcímek viszont igen, ezt betehetnéd!

Legyen meg a Te akaratod...

AZ ÚJSÁGRÓL

Mint azt a fórumbéli összehasonlító topicomban is láthattad, elsősorban a mágneskorongotok alacsony színvonala képezi az újság legnagyobb hátrányát. Magyarul: a CD pocsék!!! (Bár a júliusi már javulófélben van.) Semmi érdekfeszítő irományt, scene, klassz képek, filmelőzetesek, mp3, extrák és csak féléves.unalmas utilok. Még van mit tennetek, hogy felnőjetek a konkurenciához! (Most mindjárt jön a szöveg, hogy: „... amit te csinálsz az színtiszta anyázás (...) írd meg a PC Gurunak mennyire tetszik neked (...) örülni fognak..." ☺) A címlapotok ugyan verhetetlen, de belül nagyon feldobná az újságot valami pofás kis oldalkeret.

A KALÓZDOLOG

Az interjú Snappel legérdekesebb, jó tudni, hogyan működnek a profi bandák. A véleményetekkel is egyetértek, a kis kalózokat, akik csak maguknak másolgatnak, mert nincs az eredetire pénzük, tényleg békén kéne hagyni, akik viszont már a maffiában keményen üzletelnek, azokat le kell fülelni.

A GONDOLATWEKKER FELÉBRESZTETT

A logikus megoldás az lenne, ha akit semmi más nem érdekel, mint a játék, konzolt venne magának, viszont – tudomásom szerint – a Nintendóra semmiképp nem lehet kalózmásolatot beszerezni, és Psx-re is csak problémásan, így a gamernek a súlyos öt-tíz ezrekbe kerülő eredeti játékot kellene megvennie, amire vi-

Továbbra is várjuk leveleiteket a 1518 Budapest, Pf. 27 címre levélben,

szont (főleg ha csak egy konzolra futotta) nem valószínű, hogy lesz pénze.

AZ ELŐZŐ (JÚLIUS) LEVROVVAL KAPCSOLATBAN

Alan: Maximálisan egyetértek vele. Egy levélbe legeslegfeljebb akkor lehet belepiszkálni, ha tartalom, hangulat, értelem nem változik, és nagyon szűk a hely. Úgyhogy légy szíves ezt is teljes egészében a levelezésbe maszatolni!

Nem vágok belőle semmit. Egyébként azokban a bizonyos levelekben egyáltalán nem változott a tartalom, a hangulat és az értelem.

Joe, a hamakamarimaszatos gamepostás: Jó, hogy a disken csak gamék vannak??? Na te vagy az a tipikus, akinek konzol kellene!

Azért talán nem kéne ennyire személyeskedni!

Steelwalker: Oké, örül az ember a full, original CD-nek, mert végre van pár eredeti játéka is, de fölinstallálni azért nem valószínű, hogy fogja. A másik diskkel kapcsolatban pedig igazad van, tényleg tartalmasabb. Stílusodról pedig annyit, hogyha Zedet is ilyennel áldották volna meg azt mondaná: „Na nemzzed meg hát má, köcsög. Rokonlelkek vagyunk." ☺

Sshonderr: Hogy lehet egy hölgynek az életkorát firtató kérdést feltenni?

Én is így gondoltam.

Firestorm levelével kapcsolatban: Nem szerencsés egy játékmagazinnak egy ilyen szignóhoz ragaszkodni. A játék azért létezik, hogy egy kis időre elszakadhassunk a komoly dolgoktól. Szerintem pedig a cikkek (főleg Stökié) sem tükrözik ezt a szemléletet.

Én ezt éppen ellenkezőleg látom. Szerintem még mindig mi vagyunk a legkomolyabbak, és cikkeinkkel szerintem igenis tükrözzük ezt a szemléletet.

Cimbi: Minden újságban előfordulnak hibák, én többet is észrevettem. (A Pentium I 166 árverésén azért persze résztvevő lennék.)

Mint már említettem: én is...

Palcsi: Ha ezt poénnak szántad, megsúgom, nem röhögtem túl nagyot rajta. (Bár az az előre is köszike azt súgja, komolyan gondoltad.) Te pedig Zed miért raksz be ilyen leveleket??? Biztos van értelmesebb is.

Azért találtam érdekesnek azt a levelet, mert rengeteg olyan kérés érkezik hozzánk, hogy ugyan szerezzük már meg nekik ezt meg azt a programot, és egyszer, s mindenkorra tisztázni szerettem volna, hogy ezen kéréseket nem óhajtjuk, és nem is tudjuk teljesíteni.

Most „csak" ennyi jutott eszembe. Még írok. Az istenek legyenek veled!



▼ HI ZED!

Miután kiolvastam a júliusi számot, billentyűzetet ragadtam, hogy felhívjam a figyelmeteket néhány dologra. Nagyon örülök, hogy 132 oldalas lett az újság, de sajnos egyet kell értenem FIRESTORM-mal, hogy pazaroljátok az oldalakat. Például ami a 49. olalon van, majdnem ugyanaz, mint a 3. oldalon, úgyhogy felteszem a nagy kérdést: MINEK? Helykitöltésnek? Ugyanez a problémám a képekkel is. A cikkeknek a fele óriási képekből áll. FELESLEGES! Most számtech. újságot vagy képregényt csináltok?

Nem áll szándékunkban képregényt csinálni a Zedből, viszont a képek egyértelműen hozzátartoznak a játékokhoz. Mivel az újságot nem csupán olyan emberek olvassák, akiknek mindennapos a számítógépes programokkal való játék, szükségszerű, hogy lássák, milyen is az adott játék, el tudják dönteni, hogy érdemes-e beruházniuk...

Ha már nem tudjátok kihasználni azt a bűvös 132 oldalt, akkor vagy töltsétek ki sok kis képpel – mint az NFS: High Stakes-nél – vagy vegyetek föl új cikkírókat (pl. engem), és akkor majd tényleg úgy érzi az ember, hogy valóban 132 oldalt kapott a pénzéért.

Ugye azt mondtad, hogy az oldalas főcímképek hangulatosak. Szerintem inkább a cikkeknek kéne átadnia a játék hangulatát és nem a képeknek. Jó tudom, hogy ez elég nehéz, de sokat javulna a ZED színvonala – ami már így is elég magasan van.

Mi úgy gondoljuk, hogy a kettőnek összhangban kell az információt közölnie, együtt tudjuk csak visszaadni a program lényegét.

A levelezés is igazodhatna az újság oldalmargójához, mint a többi cikk, így több levél férhetne be.

Egyébként az újsággal meg vagyok elégedve, nagyon sokat fejlődött – vissza ☺ – az elmúlt másfél év alatt. Csak így tovább!

Lenne még egy-két kérdésem:

1. Nem akarjátok bővíteni a cikkírógárdát? Ha igen, akkor hogy lehet bekerülni?

Úgy lehet bekerülni, hogy próbacikket írsz, azt elküldöd e-mailben (pczed@zed.hu) vagy levélben, aztán itt eldöntjük, hogy mi is legyen a sorsa.

2. Nem lehetne CD nélküli ZED-re előfizetni, mint a GURU-nál?

Sajnos, ez egyelőre nem áll módunkban.

▼ DEAR ZED !

A 99/7-es Zed Magazin vége felé jártam, amikor elolvastam a levrovot, és nagyon megdöbbentem. Igaz, hogy én inkább a CHIP és a PC-X magazinokat vásárolom, és a Zedet csak elvétve veszem meg, azonban a kritikák amelyek a 99/7-es levrovban megjelentek elég primitívek. Tisztelet a kivételnek (JOE), de a többi olyan hangvételű, amely szerintem tökéletesen bemutatja az írót. A kritikákra szeretnék bővebben kitérni, hogy félreértés ne essen én nem akarok dicshimnuszokat írni a Zedről, de azért az elvakult gyűlöletnek is van határa.

Alan reklamált amiatt, hogy a levrov szerkesztő „megvágja" a leveleket. Szerintem ez elég elfogadható, mivel sokan írnak webes stílusban (Yeeeaaaahhh !, Yikes! ☺ stb...) és hát két oldalon ha csak 20 ilyen szó van, akkor az már 1 levél helyét is elfoglalhatja.

Ami a játékleírásokat illeti arról csak annyit írnék, hogy soha nem lehet elvárni, hogy egy magazin, egy hónapban leközölje az összes újonnan megjelent játék részletes leírását, mert akkor 500 oldalas magazinra lenne szükség, ami kb. 3000 forintba kerülne. Sokan kritizálták a cd-mellékletet. Abban én is egyetértek, hogy a HTML kezelőfelületet lehetne egy kicsit fejleszteni, de abban semmiképp, hogy a cdnek nincs tartalma. Például ha veszel egy CD-GURUt abban még cikkek sincsenek, és a cd általában olvashatatlan. Valaki megemlítette, hogy kevés a „CHET". Ha már mindenképpen csalni akar, akkor vegyen meg a PC-Elsősegély újságot, annak a cdjén megtalálható a Dirty Little Helper több ezer „CHET"-tel ! Volt aki arra panaszkodott, hogy sok a felhasználói program. Erről csak annyit, hogy lehet hogy nem mindenkinek van internet hozzáférése, és nincs szüksége az FTP programokra, de ma már nagyon sok embernek van internet hozzáférése, és olykor nagyon hasznos tud lenni egy FTP program. Amit arról írt valaki, hogy a telepítők fele lefagy stb... Csak azt kérdezném tőled, hogy nem Celeronod van-e ? és ha más procid van az nincs-e felpörgetve ? Ja és nem Win95-öd van-e ? ☺

ZED
ZED@ZED.HU

Cheat

BRAVEHEART

3D módban nyomd meg a Del billentyűt az AI üzenetek küldéséhez, majd írd be a következő kódokat:

sesquipidilian	AI cheatek aktiválása.
bannockburn	Az összes ellenség meghal.
the five hundred	Az összes embered meghal.
dresden	Az összes épület kigyullad.
bucks fizz	Az összes csapat visszavonul.
bastille day	Az összes fal leomlik.
haemorrhage	Nincs vér a játékban.



GTA 1969

6661970	Végtelen élet.
tourettes	Végtelen élet, és a * gomb megnyomása után megadja az összes fegyvert is.
notourettes	Végtelen élet, és a * gomb megnyomása után megadja az összes fegyvert is.
flashmotor	Az összes pálya.
travelcard	Az összes pálya és végtelen élet.
iamfilth	Végtelen élet.
averyrichman	999 999 999 pont.
uaintnuffin	999 999 999 pont, és a * gomb megnyomása után megadja az összes fegyvert is.

HIDDEN & DANGEROUS



Bármely nyitó képernyőnél/menünél írd be a következőket:

iamcheater	Ha egyszer írod be, és nem működik, gépeld be másodszor is. Egy kattanást hallasz, ha jól írtad be.
allitems	Megadja az összes fegyvert a maximális lőszerrel.
resurrect	Újra életre kelt.
nohits	A játékos nem kap pontokat.
killthemall	Megöli az összes ellenséget.
gamedone	Sikeresen befejezi az aktuális küldetést.
gamefail	Az aktuális küldetés bukással végződik.

MAYDAY

A játék folyamán használd a Num Lockot, majd írd be a következő kódokat a numerikus billentyűzeten:

333333	250 000 dollár.
777	2 500 000 dollár.
55555	Teljes térkép.
44444, 66666 vagy 888	Befejezi a játékot.

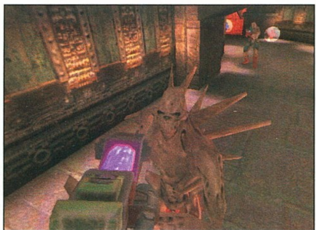
QUAKE 3: ARENA

Csalások a béta verzióhoz

A cheatek haszálatához a szervernek csinálnia kell egy Cheats Enabled elnevezésű játékot (a quake3.exe +devmap „pályanév" paraméterrel – pályanév pl:q3test1 vagy q3test2). Majd a játék folyamán hozd fel a konzolt, és írd be a következő parancsokat.

god	Isten mód.
noclip	Falon átjárás.





give all	Megadja az összes fegyvert és a Grappling Hookot.
give health	Egészségpontokat ad.
give armor	Páncélt ad.
give quad damage	Quad Damage-et ad.
give personal teleporter	Személyes teleportot ad.
give gauntlet	Megadja a Gauntletet.
give machinegun	Megadja a gépfegyvert.
give shotgun	Megadja a shotgunt.
give granade launcher	Megadja a gránátvetőt.
give rocket launcher	Megadja a rakétavetőt.
give lightning gun	Lightning Gunt ad.
give railgun	Megadja a Railgunt.
give plasma gun	Plazmafegyvert ad.
give bfg10k	Megadja a BFG10K-t.
give grappling hook	Megadja a Grappling Hookot.
give ammo	Lőszert ad.

DUNGEON KEEPER II

A játék folyamán használd a Alt-Ctrl-C billentyűkombinációt, majd írd be a következők valamelyikét:

now the rain has gone	Megmutatja a térképet.
feel the power	Az összes szörnyet tizedik szintűre fejleszti.
this is my church	Megadja az összes szobát.
fit the best	Megadja az összes szobát és csapdát.
i believe its magic	Megadja az összes varázslatot.
do not fear the reaper	Megnyeri a szintet.

ÁLDOZATOK A TEMPLOMBAN:

Miből	*Mit*
2 Salamander	1 Dark Mistress.
2 Rogue	1 Salamander.
2 Warlock	1 Goblin.
2 Bile Demon	1 Rogue.
2 Dark Knight	1 Vampire.
1 Salamander+1 Dark Elf	1 Dark Mistress.
2 Skeleton	1 Dark Elf.
2 Wizard	1 Bile Demon.
1 Skeleton+1 Troll	1 Bile Demon.
2 Dark Elf	1 Troll.
2 Vampire	1 Bile Demon.
2 Dark Mistress	1 Skeleton.
2 Trolls	1 Warlock.
1 Bile Demon+1 Warlock+1 Dark Elf	Impeket ad.

SZINTEK BETÖLTÉSE

A játékot a dk2.exe file indításával, és a -level (szint száma) paraméterrel indítsuk (pl.: dk2.exe -level level10). A szintek a következők lehetnek:

level1
level2
level3
level4
level5
level6a
level6b
level7
level8
level9
level10
level11a
level11b
level11c
level12
level13

level14
level15a
level15b
level16
level17
level18
level19
level20
secret1
secret2
secret3
secret4
secret5

ARMY MEN 2

Használd a [/]-t, majd írd be: „!when all else fails…" (egyes verziókon a három pont elhagyásával működik) a cheat mód aktiválásához.

!a better tomorrow	Vulkán puska.
!acme discs	Bányák.
!armageddon	Armageddon.
!beautiful nikita	Mesterlövész puska.
!cookie jar	Az összes puska és kocsi.
!doctor doctor	Gyógyítás.
!fourth of july	M-80.
!geronimo!	Légi támadás.
!gnomish inventions	Robbanóanyagok.
!god of gamblers	Mesterlövész puska.
!i give up	Elveszíti a küldetést.
!i have a rock	Gránátok.
!jumpjets	Repülési mód.





!metal sheeting	Szürke egyenruha.
!night of the walking dead	Az ellenség zombivá változik.
!ninja arts	Lopakodó mód.
!no rocket launcher	Végtelen rakétavető.
!patton's speach	Inspirálod a csapataidat.
!pooper scooper	Aknakereső.
!roach spray	Aerosol spray.
!rubber cement	Egészségügyi csomag.
!ruby ray	Nagyítóüveg.
!santini	Sérthetetlenség.
!shrink wrap	Sárgásbarna egyenruha.
!smorfs	Kék egyenruha.
!spidey senses tingling	Teljes térkép.
!suicide kings	Öngyilkosságot követ el.
!techno	Új háttér.
!veni vidi vinci	Küldetés újrakezdése.
!village people	Lángszóró.
!watchtower in the sky	Felderítő fények.

Teljes légi támogatás
Nyomd meg a Backspace-t, írd be az „aerosmith" szót, majd használd az Entert.

Pályaugrás
Nyomd meg a Backspace-t, írd be a „LevelSkip xx" parancsot, ahol az xx 1-20-ig terjed, végül használd az Entert.

Maximális lőszermennyiség
Nyomd meg a Backspace, írd be a „full tank"-ot, majd használd az Entert.

MIGHT AND MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

Könnyű tapasztalatszerzés
Támadj meg egy szörnyet, ami sok tapasztalati pontot ér. Ezután használj Paralyze-t a halott szörnyön, hogy ismét életre keljen. Most már egyetlen jól irányzott csapással újra meg lehet ölni, és ismét bezsebelni az érte járó tapasztalati pontokat…

DESCENT 3

IveGotIt Az összes fegyver, energia és pajzs.

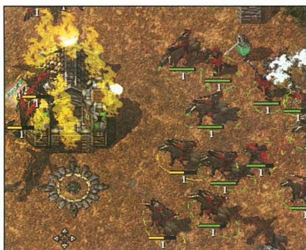


BurgerGod	Isten mód.
TreeSquid	Teljes térkép.
MoreClang	Szintugrás.
DeadOfNight	Megsemmisíti az összes botot.
Testicus	Köpönyeg.
ByeByeMonkey	Üldözési nézet.
TubeRacer	210 pontnyi károkozás.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

A játék folyamán nyisd meg a chat ablakot az Enter megnyomásával. Írd be a kódot, majd használd ismét az Entert. Skirmish és multiplayer módban tudod használni őket, de nem mindegyiket tudod használni mindkét módban. A kódok újra beírásával tudod deaktiválni őket.

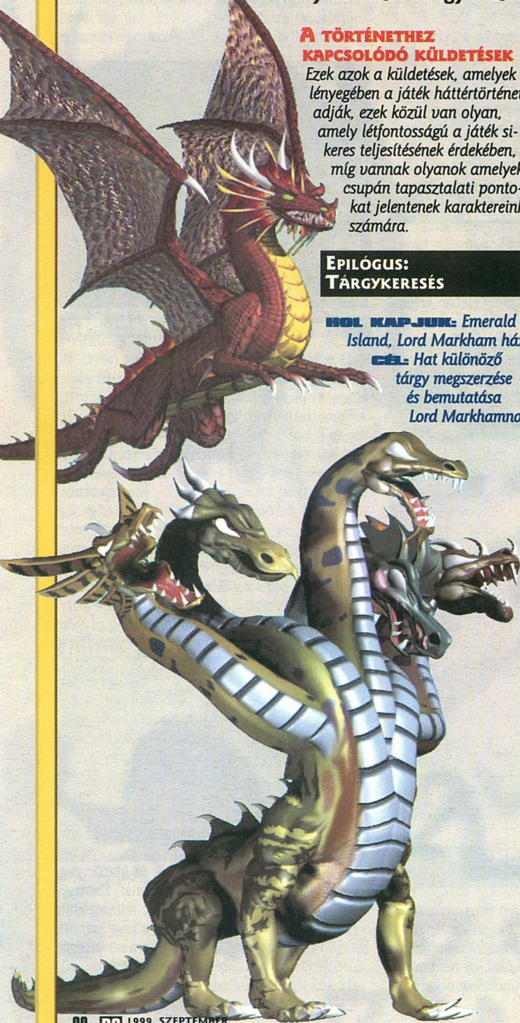
+atm	Maximális mennyiségű mana.
+bigbrother	Az egységek különböző dolgokat mondanak.
+cdstart	Elkezdi a CD-n levő zenét lejátszani.
+clock	Megmutatja az órát.
+combustion	Megöli az összes ellenséges egységet.
+doubleshot	Az összes lény kétszeres kárt okoz.
+f2menu	Megmutatja a menüt.
+fogcolor X (X=1-256)	Megváltoztatja a köd színét.
+halfshot	Minden lény fele annyit sebez, mint normál állapotban.
+honk	Az egységek kiáltanak, amikor megállítják őket.
+ilose	Azonnali vereség.



+iwin	Azonnali győzelem.
+killx	Megöl egy speciális karaktert (x=0-4).
+light	Az összes épület sötétté válik.
+logo X (X=1-9)	Megváltoztatja a logo színét.
+lotsablood	Több vér.
+lushee	Az erőforrások növelése.
+makeposter	Kiment egy screenshotot.
+mapping	Sötét képernyő.
+meteor	Meteorzápor.
+nameunit X (X=egység neve)	Egység átnevezése.
+noenergy	Nincs energia.
+nometal	Nincsenek fémek.
+noshake	A képernyő nem remeg a robbanások alatt.
+nowisee	Teljes térkép, valamint Fog of War deaktiválása.
+quit	Kilépés a Windowsba.
+radar	Teljes radar.
+reloadaiprofiles	MI újratöltése.
+screenchat	Multiplayer chatre vált.
+selectunits	Kiválasztás megszüntetése.
+sharemapping	Megosztja a radar információt.
+shootall	Az egységek célba veszik az összes ellenséget.
+sing	Az egységek énekelnek, amikor valamilyen parancsot kapnak.
+tilt	Maximális mennyiségű ember és alapanyag.
+vidmode	Megváltoztatja a képernyő felbontását.
+viewx	Megmutatja a kiválasztott egység fémmennyiségét és alapanyagát (x=0-4).
+zipper	Gyorsabb építés.

Might and Magic VII
TIPPEK

A nagy sikerű Might and Magic-sorozat legutóbbi része sem egy egyszerű „hétvégi" játék. Természetesen a program méretéből adódóan nem igazán lehetséges lépésről-lépésre végigjátszást adni, ezért a küldetések leírása és a térképek mellett néhány táblázattal igyekeztünk segítséget nyújtani azoknak, akik elakadtak valahol.



A történethez kapcsolódó küldetések

Ezek azok a küldetések, amelyek lényegében a játék háttértörténetét adják, ezek közül van olyan, amely létfontosságú a játék sikeres teljesítésének érdekében, míg vannak olyanok amelyek csupán tapasztalati pontokat jelentenek karaktereink számára.

Epilógus: Tárgykeresés

Hol kapjuk: *Emerald Island, Lord Markham háza*
Cél: *Hat különöző tárgy megszerzése és bemutatása Lord Markhamnak.*

Tippek:
- A Musical Instrument a Two Palms Tavern előtt sétáló nőtől vehető meg 500 aranyért.
- A Red Potion elkészítéséhez a Widowsweep Berriest kell használnunk egy üres üvegen.
- A Seashell egy ládában van.
- A Wealthy Hat a Temple of the Moonban van.
- A Floor Tile a Temple of the Moonban van, egy titkos helyiségben, amelyet a könyvtárból tudunk megközelíteni.
- A Longbow a Dragon's Lairben hever a földön.

Első rész: Castle Harmondale

Castle Harmondale megtisztítása

Hol kapjuk: *Castle Harmondale, az inastól*
Cél: *Castle Harmondale megtisztítása a szörnyetegektől.*
Tippek: Egyszerű küldetés, miután megöltünk mindenkit, menjünk a kocsmába, beszélgessünk az inassal, akitől megkapjuk a következő feladatot.

A kastély felújítása

Hol kapjuk: *Harmondale, kocsma, miután megtisztítottuk a kastélyt*
Cél: *Beszélni a törpékkel, és rávenni őket kastélyunk felújítására.*
Tippek: A törpék királya csak akkor hajlanó segíteni, ha megmentjük kővé változtatott alattvalóit. Ehhez el kell mennünk a Red Dwarf Mineba, és a király által adott varázsitallal fel kell élesztenünk a hét törpét. Miután ezzel megvolnánk, a törpék felújítják kastélyunkat. Amikor legközelebb belépünk a kastélyba, az emberek és az elfek követe fogad minket. Mindkettejüknek egy-egy feladata van számunkra...



Második rész: Háború!

Loren Steel kiszabadítása

Hol kapjuk: *Castle Gryphonheart, Erathia*
Cél: *Catherine királynő ügynökének kiszabadítása az elfek fogságából.*
Tippek: A foglyot a Tularean Cavesből tudjuk kiszabadítani. Ha esetleg az elfekkel szimpatizálnánk, a királyuktól egy „ál-foglyot" is átadhatunk az embereknek. A küldetés végrehajtására egy hónap áll rendelkezésünkre.

FORT RIVERSTRIDE TERVEINEK MEGSZERZÉSE

HOL KAPJUK: *Castle Navan, Tularean Forest*
CÉL: *A tervek megszerzése Fort Riverstride-ból*
Tippek: A tervek természetesen a fent említett erődben vannak elrejtve, Catherine királynő portréja mögött. Ha az emberek lennének szimpatikusak, egy ál-tervrajzot kérhetünk a királynőtől, megtévesztve ezzel az elfeket. Erre a küldetésre is egy hónap áll rendelkezésünkre.

A GRYPHONHEART'S TRUMPET MEGSZERZÉSE

HOL KAPJUK: *Tularean Forest, két-három hónappal a háború megkezdése után*
CÉL: *A csatázó emberek és elfek közül a Trumpet megszerzése és eljuttatása a nekünk szimpatikus oldalhoz.*
Tippek: A Trumpet a Tularean Caves bejárata közelében csatázó harcosok mellett egy ládában van. Amelyik félnek ajándékozzuk a kürtöt, az nyeri a háborút, ám nem csak az elfeknek vagy az embereknek adhatjuk oda, van egy harmadik lehetőség is... Ha három hónap elteltével nem szerezzük meg a kürtöt, a program úgy veszi, hogy az embereknek sikerült, és ők nyerték meg a háborút.

ÚJ BÍRÓ VÁLASZTÁSA

HOL KAPJUK: *Castle Harmondale*
CÉL: *Az elhunyt Grey bíró helyett újat kell választanunk.*
Tippek: Két jelölt van a posztra, az egyik a deyjai, a másik pedig a bracadai kocsmában várakozik. Jól fontoljuk meg a döntést, mert ez határozza meg, hogy a jó vagy a gonosz oldalon folytatjuk tovább a játékot. Az általunk választott bírót vigyük a Harmondale keleti részén levő házba.

HARMADIK RÉSZ, ELSŐ FEJEZET: A JÓ OLDAL

HALLS OF MIST

HOL KAPJUK: *Castle Lambert, Celeste*
CÉL: *Végigmenni a Halls of Misten úgy, hogy nem ölünk meg senkit.*
Tippek: Ezt a küldetést szinte lehetetlen Invisibility varázslat nélkül megcsinálni, azzal viszont elég egyszerű. A három teleportkapu mindegyikén áthaladva egy-egy kulcsot szedhetünk össze, amelyeket a központi teremben kell használnunk. A megnyíló ajtón átjutva máris teljesítettük a küldetést.

A WINE CELLAR MEGTISZTÍTÁSA

HOL KAPJUK: *Celeste*
CÉL: *A tataliai borospince megtisztítása az ott garázdálkodó vámpíroktól.*
Tippek: Nagyon egyszerű küldetés, sok gondunk nem lehet vele.

A SOUL JAROK ELLOPÁSA

HOL KAPJUK: *Celeste*
CÉL: *A nekromanták Soul Jarjainak elrablása Castle Gloamingból.*
Tippek: Itt lehet trükközni egy kicsit. Mivel egy ugyanilyen készlet Soul Jar van a Thunderfist Mountains könyvtárában, hozzuk el onnan, jóval egyszerűbb, mint rengeteg nekromantán, vámpíron, lich-en és szellemen keresztülvágnunk magunkat. Sir Caneghem, aki a küldetést adja, szerencsére nem veszi észre a különbséget...

AZ OLTÁRDARABOK MEGSZERZÉSE

HOL KAPJUK: *Celeste*
CÉL: *Az Altar Piece of Dark és az Altar Piece of Light megszerzése.*
Tippek: Az Altar Piece of Dark a Temple of Darkban van, az oltár mögött egy titkos rekeszben. Az Altar Piece of Lightra természetesen a Temple of Lightban akadhatunk rá. A három kapcsoló-csoportot megfelelő állásba kell állítani, az erre vonatkozó utalásokat a templomban egy papírtekercsen megtalálhatjuk.

TOLBERTI MEGÖLÉSE

HOL KAPJUK: *Celeste (csak azután, miután megcsináltuk a jó oldal összes küldetését)*
CÉL: *Archibald tanácsadójának, Tolbertinek megölése.*
Tippek: Talán a legnehezebb csata az egész játékban. Pakoljuk magunkra az összes védőmágiát, úgy küzdjünk meg vele. Tolbertit a The Pitben találhatjuk meg az egyik házikóban.

HARMADIK RÉSZ, MÁSODIK FEJEZET: A GONOSZ OLDAL

BREEDING ZONE

HOL KAPJUK: *Castle Gloaming, The Pit*
CÉL: *Túlélni a Breeding Zone-t.*
Tippek: Ha elhagyjuk a helyszínt és visszatérünk, akkor újratermelődnek a szörnyek, így egyhuzamban kell végigcsinálnunk a küldetést.

CLANKER'S LABORATORY

HOL KAPJUK: *The Pit*
CÉL: *Leereszteni a pajzsot Clanker laboratóriumában.*
Tippek: Nem túl nehéz küldetés, a titkos ajtót egy kilógó könyvvel tudjuk kinyitni. A helyszínen jó néhány fekete varázsitalt is találhatunk.

A SOUL JAROK VISSZASZERZÉSE

HOL KAPJUK: *The Pit*
CÉL: *Visszaszerezni a Soul Jarokat a Thunderfist Mountainből.*
Tippek: Ez sem túlzottan nehéz küldetés, bár a rengeteg minotaurusz és beholder néha megnehezítheti a dolgunkat.

AZ OLTÁRDARABOK MEGSZERZÉSE

HOL KAPJUK: *The Pit*
CÉL: *Az Altar Piece of Dark és az Altar Piece of Light megszerzése.*
Tippek: A küldetés pontosan ugyanaz, mint a jó oldalon.

ROBERT THE WISE MEGÖLÉSE

HOL KAPJUK: *The Pit (csak azután, miután megcsináltuk a gonosz oldal összes küldetését)*
CÉL: *Robert the Wise megölése.*
Tippek: Pontosan ugyanolyan küldetés, mint a jó oldalon Tolberti megölése.



NEGYEDIK RÉSZ: VÉGJÁTÉK

XENOFEX MEGÖLÉSE

HOL KAPJUK: *Castle Lambert, Celeste/Castle Gloaming, The Pit*
CÉL: *A devilek vezetőjének, Xenofexnek a megölése*
Tippek: A devilek a Colony Zod nevű dungeonben laknak, amely a Land of the Giant térképen található. Ha bejutottunk a kolóniába, első feladatunk Roland király megmentése, aki a cellákban egy ketrecben raboskodik. Miután ezzel végeztünk, egy új járat nyílik meg azon a területen, amelyet már korábban bejártunk. Folytassuk tovább utunkat, és a felső szinten öljük meg Xenofexet – ami már nem túl nehéz.

AZ OSCILLATION OVERTHRUSTER MEGSZERZÉSE

HOL KAPJUK: *Castle Lambert, Celeste/Castle Gloaming, The Pit*
CÉL: *Megszerezni az Oscillation Overthrustert a Lincoln nevű elsüllyedt űrhajóból.*
Tippek: Miután megöltük Xenofexet, térjünk vissza a kastélyba, ahol egy búvárruhát kapunk. Erre lesz szükségünk, hogy eljuthassunk a The Shoals térképre, ahol az elsüllyedt hajó fekszik. Ahhoz, hogy felvehessük a búvárruhát, minden egyéb tárgyat le kell szednünk a karakterekről. Miután bejutottunk az űrhajóba, vegyük le a búvárruhákat, és tegyük vissza a normális felszerelés hőseinkre. Keressük meg a vezérlőpanelt, amelynek segítségével visszakapcsolhatjuk az űrhajó energiaellátását. Ezután az egyik szobában felvehetjük az Oscillation Overthrustert, amelyet már csak vissza kell vinnünk a kastélyba.

Előléptetések

Ezek a küldetések nem létfontosságúak a játék sikeres teljesítésének szempontjából, ám erősen ajánlottak, hiszen előléptetéskor jóval erősebb lesz karakterünk. A második előléptetés küldetéseit csak azután teljesíthetjük, miután eldöntöttük, hogy a jó vagy a gonosz oldalhoz tartozunk.

KNIGHT → CAVALIER
HOL KAPJUK: *Erathia*
CÉL: *A barrow downsi Haunted Mansion megtisztítása a szörnyektől.*
Tippek: A titkos ajtót a könytárban az egyik kilógó könyv segítségével tudjuk kinyitni.

CAVALIER → CHAMPION
HOL KAPJUK: *Bracada Desert*
CÉL: *Öt győzelem az arénában Knight nehézségi fokozaton.*
Tippek: Próbáljuk meg minél hamarabb megcsinálni ezt a küldetést, mert az ellenségek mennyisége és minősége a csapat szintjétől is függ. Az aréna a harmondale-i istállóból érhető el vasárnaponként.

CAVALIER → BLACK KNIGHT
HOL KAPJUK: *Erathia*
CÉL: *Castle Navan kincseskamrájának kifosztása.*
Tippek: –

THIEF → ROGUE
HOL KAPJUK: *Erathia, Sewers*
CÉL: *Lord Markham vázájának eltulajdonítása tataliai házából.*
Tippek: Használjuk az Invisibility varázslatot, ha nincs, akkor néhány testőrrel meg kell küzdenünk.

ROGUE → SPY
HOL KAPJUK: *Erathia, Sewers*
CÉL: *A Watchtower 6-ben (Deyja) az ellensúlyt a torony tetejéről az aljára kell elmozdítani.*
Tippek: –

ROGUE → ASSASIN
HOL KAPJUK: *Deyja*
CÉL: *Lady Carmine késének megszerzése.*
Tippek: Lady Carmine Celestben, Castle Lambent előtt található. Invisibility erősen ajánlott, különben rengeteg csata vár ránk.

MONK → INITIATE
HOL KAPJUK: *Harmondale*
CÉL: *Az elveszett meditációs pont megtalálása a Dwarven Barrowsban.*
Tippek: A Dwarven Barrowsban a helyet egy ankh jelzi. A négyes és a hatos Barrowból lehet ide eljutni.

INITIATE → MASTER
HOL KAPJUK: *Harmondale*
CÉL: *A gonosz Baa vallás főpapjának kiirtása Avleeben.*
Tippek: –

INITIATE → NINJA
HOL KAPJUK: *The Pit*
CÉL: *A rejtjelezett szöveg elolvasása és értelmezése, a Shadow Mask megszerzése.*
Tippek: Ez a küldetés meglehetősen nehéz. Először is a Scroll of the Wavest kell megszereznünk a School of Sorceryből, majd a Basic Cryptography tekercset a harmondale-i kastélyból. A keresett maszk Erathia délkeleti részén van (a térképen jelölve).

PALADIN → CRUSADER
HOL KAPJUK: *Erathia*
CÉL: *A Wromthrax the Heartless nevű sárkány megölése.*
Tippek: A sárkány Tatalia északi részén lakik egy barlangban. A Protection from Water varázslat sokat segíthet.

CRUSADER → HERO
HOL KAPJUK: *Erathia*
CÉL: *Alice Hargraves kiszabadítása William deyjai tornyából.*
Tippek: –

CRUSADER → VILLAIN
HOL KAPJUK: *Deyja*
CÉL: *Alice Hargraves elrablása a Castle Gryphonheartból.*
Tippek: Leverhetjük az összes őrt, vagy elosonhatunk mellettük láthatatlanul. Alice a bal oldali folyosóról nyíló szobában található.

ARCHER→ WARRIOR MAGE
HOL KAPJUK: *Avlee*
CÉL: *A Red Dwarf Mines alsó részén levő gép tönkretétele.*
Tippek: Csak akkor jöjjünk ide, ha valamilyen módon védekezni tudunk kővé változtatás ellen, lévén a területet medúzák lakják. A gép a második szint keleti részében található. Miután tönkretettük, egy óránk van arra, hogy felmenjünk a lifttel.

WARRIOR MAGE → MASTER ARCHER
HOL KAPJUK: *Harmondale*
CÉL: *Visszaszerezni a Perfect Bow-t az avlee-i Titan Strongholdból.*
Tippek: Vagy nagyon erős csapattal vagy Invisibility varázslattal kell nekivágnunk a küldetésnek. A keresett íj az erőd nyugati részén található.

WARRIOR MAGE → SNIPER
HOL KAPJUK: *Avlee*
CÉL: *A küldetés pontosan ugyanaz, mint a Warrior Mage → Master Archernél.*
Tippek: –

RANGER → HUNTER
HOL KAPJUK: *Tularean Forest*
CÉL: *Bejutni a Faerie Kinghez és beszélni vele.*
Tippek: Avleetől északnyugatra van a Faerie Mound bejárata. Bent sétáljunk körbe-körbe, amíg meg nem jelenik az ajtó.

HUNTER → RANGER LORD
HOL KAPJUK: *Bracada Desert*
CÉL: *Lecsendesíteni a legöregebb fát Tularean Forestben.*
Tippek: A legöregebb fa elárulja, hogy a tataliai Mercenary Guild tagjai ellopták a Heart of the Forestet, ezt kellene visszaszerezni.

HUNTER → BOUNTY HUNTER
HOL KAPJUK: *Tularean Forest*
CÉL: *10 000 arany fejpénz összegyűjtése.*
Tippek: A városházákon kaphatunk fejvadász küldetéseket. Egy Town portallal felszerelkezve nem lehet gond a teljesítésük.

CLERIC → PRIEST
HOL KAPJUK: *Deyja*
CÉL: *A kalózok által elrabolt térképet visszaszerezni. A térkép a tataliai Tidewater Cavernsben van.*
Tippek: A térképet egy titkos ajtó mögött találhatjuk meg.

PRIEST → PRIEST OF THE LIGHT
HOL KAPJUK: *Celeste*
CÉL: *A Grand Temple of the Moonban levő oltár megszentségtelenítése.*
Tippek: Egyszerűen klikkeljünk az oltárra!

PRIEST → PRIEST OF THE DARK
HOL KAPJUK: *Deyja*
CÉL: *A Grand Temple of the Sunban levő oltár megszentségtelenítése.*
Tippek: Egyszerűen klikkeljünk az oltárra!

DRUID → GREAT DRUID
HOL KAPJUK: *Tularean Forest*
CÉL: *A Tataliában, az Evenmorn Islanden és az Avleeben levő három druida templom meglátogatása.*

Tippek: Mivel az Evenmorn Islandre is el kell jutnunk, előtte mindenféleképpen teljesítenünk kell a Cleric → Priest küldetést.

GREAT DRUID → ARCH DRUID

HOL KAP-JUK: *Tularean Forest*
CÉL: *King Zokarr földi maradványainak megkeresése és elhelyezése a megfelelő helyen.*
Tippek: A király kopnyája a Nighon Tunnelsben van, a temetkezési hely pedig a Dwarven Barrowban, az ankhhal jelölt területen.

GREAT DRUID → WARLOCK

HOL KAP-JUK: *Nighon*
CÉL: *Egy sárkánytojást kell megszerezni.*
Tippek: A tojás a játék legnehezebb helyszínén, a Land of the Giantsen található, egy barlangban. Invisibilityt vigyünk magunkkal!

SORCERER → WIZARD

HOL KAP-JUK: *School of Sorcery, Bracada Desert*
CÉL: *Egy gólem összerakása.*
Tippek: Először meg kell keresnünk a gólem összes részét, ekkor megjelenik az NPC-k között. Ne használjuk az Abbey Normal Headet, mert gólemünk ilyenkor megtámad bennünket. Ha készen vagyunk, a School of Sorceryben, Thomas Grey animálja gólemünket, ezután vigyük vissza Harmondale-be; a kastélyunk őrzésére használható. A részek a következő helyeken vannak:



- *Fej:* Bracada Desert, az istállótól délre levő dombon.
- *Test:* Barrow Downs, Stone Citytől délre, majd délnyugatra.
- *Bal kéz:* Avlee, tengeren levő középső szigeten.
- *Jobb kéz:* Tatalia, a nyugati szigeten.
- *Bal és jobb láb:* Deyja, a térkép északnyugati, illetve északkeleti részén.

WIZARD → ARCHMAGE

HOL KAP-JUK: *School of Sorcery, Bracada Desert*
CÉL: *A Divine Intervention varázslatkönyv megkeresése és visszahozása.*
Tippek: A könyv a The Pitben, azon belül is a Breeding Zone-ban található, néhány titkos ajtó mögött.

WIZARD → LICH

HOL KAP-JUK: *The Pit*
CÉL: *A Soul Jarok visszaszerzése a Walls of Mistből.*
Tippek: A Wallon ugyanúgy kell végigmennünk, mintha a jó oldallal játszanánk, azzal a különbséggel, hogy megölhetünk bárkit. Ha megvan a három kulcs, a fő teremben használva őket megtalálhatjuk a ládát a Soul Jarokkal.

MELLÉKKÜLDETÉSEK

Az előléptetés-küldetésekhez hasonlóan ezek sem kötelező jellegűek, de szintén ajánlottak a tapasztalai pontok és a pénz miatt.

ELTŰNT VERSENYZŐK MEGKERESÉSE

HOL KAP-JUK: *Emerald Isle*
CÉL: *A verseny eltűnt résztvevőink felkutatása.*
Tippek: Egy pajzsot kell visszavinnünk a lordnak, amely a Dragon's Lairben van.

DARRON TEMPER TESTVÉRÉNEK MEGKERESÉSE

HOL KAP-JUK: *Harmondale*
CÉL: *Rájönni, hogy mi történt Darron Temper testvérével.*
Tippek: A White Cliff Cavesben találhatjuk meg a szükséges Arcomage kártyapaklit.

LANTERN OF LIGHT

HOL KAP-JUK: *Harmondale, templom*
CÉL: *A Lantern of Light visszaszerzése.*
Tippek: A Dwarven Barrows II-ben, egy titkos ajtó mögött található meg.

SIGNET RING

HOL KAP-JUK: *Harmondale kocsma*
CÉL: *A Signet Ring visszaszerzése.*
Tippek: A Ring az erathiai Bandit Cavesben van.

ARCOMAGE BAJNOKSÁG

HOL KAP-JUK: *Erathia*
CÉL: *Nyerni legalább egy partit mind a 13 kocsmában.*
Tippek: A következő területeken vannak kocsmák: Avlee, Bracada Desert, Barrow Downs, Celeste, Deyja, Evermorn Island, Harmondale, Mount Nighon, The Pit, Erathia, Stone City, Tatalia, Tularean Forest.

LEVÉL LORD MARKHAMNAK

HOL KAP-JUK: *Erathia*
CÉL: *Elvinni egy levelet Lord Markham tataliai házába.*
Tippek: –

A HÁROM SZOBOR

HOL KAP-JUK: *Tularean Forest*
CÉL: *Megkeresni a három elveszett szobrot, és elhelyezni őket egy-egy szentélyben (Bracada Desert, Tatalia és Avlee).*
Tippek: A három szobrot a Temple of the Moon, a Temple of the Sun és a Maze of Nighon helyszíneken lehet megtalálni.

LEVÉL A FAERIE KINGNEK

HOL KAP-JUK: *Tularean Forest*
CÉL: *Eljuttatni a levelet a Fearie Kinghez Avleeben.*
Tippek: A Fareie King a Hall Under the Hilli helyszínen van. Tőle cserébe megkapjuk a Pipest, amit vissza kell vinnünk Jihann Kerridnek.

FESTMÉNYEK MEGKERESÉSE

HOL KAP-JUK: *Tatalia*
CÉL: *Megkeresni és visszahozni a három elveszett festményt (Archibald, Roland, szobor).*
Tippek: Az angyalszobrot ábrázoló festmény a barrow downsi Haunted Mansionban van, a másik kettő pedig a Gryphonheart kastélyban, Erathiában.

STONE CITY BÁNYÁINAK KITISZTÍTÁSA

HOL KAP-JUK: *Stone City*
CÉL: *Megölni az összes troglodytát.*
Tippek: –

HALDAR MARADVÁNYAI

HOL KAP-JUK: *Nighon*
CÉL: *Haldar maradványainak megkeresése.*
Tippek: A keresett tárgy a nighoni labirintusban van.

A SEASON'S STOLE VISSZASZERZÉSE

HOL KAP-JUK: *Bracada Desert, csak ha a jó oldalt választottuk*
CÉL: *A Season's Stole visszaszerzése a Hall of the Pitből.*
Tippek: Mivel a Hallon úgyis át kell verekednünk magunkat, egy füst alatt megcsinálhatjuk ezt a küldetést is.

A GRIFFEK MEGÖLÉSE

HOL KAP-JUK: *Deyja, csak ha a gonosz oldalt választottuk*
CÉL: *Erathiában és a Bracada Desertben az összes griff megölése.*
Tippek: –

NPC-k

Foglalkozás (vagy év)	Ár/Mennyi pénzt vesz el	Hatás
ACOLYTE	500/5%	+2 Body, Mind, Spirit Magic
ALCHEMIST	400/4%	Mágikus tárgyak javítása (páncél, fegyver nem)
APOTHECARY	600/6%	+8 Alchemy
APPRENTICE	500/5%	+2 Air, Earth, Fire, Water Magic
ARMORER	200/2%	Páncéljavítás
ARMSMASTER	300/3%	+2 Armsmaster
BANKER	1000/10%	+20% pénz
BARD	1000/10%	+1 Reputation
BURGLAR	0/0%	+8 Disarm Trap és Stealing, -1 Reputation
Nem kér pénzt, de menet közben lop a partitól!		
CARTOGRAPHER	100/2%	Expert szintű Wizard Eye állandóan
CHAPLAIN	200/2%	Master szintű Bless, egyszer naponta, két óra hosszan
CHEF	400/4%	Naponta +2 étel (max. 14)
CHIMNEY SWEEP	200/2%	+20 Luck
COOK	300/3%	Naponta +1 étel (max. 14)
DIPLOMAT	500/5%	Pozitív reakció a találkozásokkor
DUPER	200/2%	+8 Merchant, -1 Reputation
ENCHANTER	100/10%	+20 Protection (Air, Earth, Fire, Water, Body és Mind)
EXPERT HEALER	1000/10%	Naponta egyszer teljes gyógyítás (dead, stoned és eradicated nem)
EXPLORER	100/1%	Az utazási idők egy nappal lerövidülnek
FACTOR	500/5%	+10% pénz
FALLEN WIZARD	2500/25%	Hour of Power egyszer naponta, hat óra hosszan
FOOL	100/1%	+5 Luck
GATEMASTER	2000/20%	Master szintű Town Portal egyszer naponta
GUIDE	100/1%	Gyaloglási idők egy nappal lerövidülnek
GYPSY	100/1%	Pihenéskor eggyel kevesebb ételfogyasztás, +3 Merchant, -1 Reputation
HEALER	500/5%	Naponta egyszer max. HP-ra gyógyítás
HERBALIST	400/4%	+4 Alchemy
HORSEMAN	100/1%	Utazás -2 nap, ha lóval megyünk

Foglalkozás (vagy év)	Ár/Mennyi pénzt vesz el	Hatás
HUNTER	500/5%	+4 Identify Monster
INITIATE	1000/10%	+3 Body, Mind, Spirit Magic
INSTRUCTOR	700/7%	+15% tapasztalati pont
LOCKSMITH	300/3%	+6 Disarm Trap
MASTER HEALER	5000/50%	Naponta egyszer teljes gyógyítás (eradicated nem)
MERCHANT	200/2%	+6 Merchant
MONK	500/5%	+2 Unarmed és Dodging
MYSTIC	1000/10%	+3 Air, Earth, Fire, Water Magic
NAVIGATOR	200/2%	Utazás -3 nap, ha hajóval megyünk
PATHFINDER	300/3%	Gyaloglási idők három nappal lerövidülnek
PIPER	300/3%	Master szintű Heroism, egyszer naponta, két óra hosszan
PIRATE	500/5%	Utazás -2 nap, ha hajóval megyünk, +10% pénz, -1 Reputation
PORTER	100/1%	-1 ételfogyasztás pihenéskor
PRELATE	2000/20%	+4 Body, Mind, Spirit Magic
PSYCHIC	400/4%	+5 Perception, +10 Luck
QUARTER MASTER	200/2%	-2 ételfogyasztás pihenéskor
SAGE	750/7.5%	+6 Identify Item és Identify Monster
SAILOR	100/1%	Utazás -2 nap, ha hajóval megyünk
SCHOLAR	500/5%	Tárgyfelismerés, +5% tapasztalati pont
SCOUT	300/3%	+6 Perception
SMITH	200/2%	Fegyverjavítás
SPELLMASTER	2000/20%	+4 Air, Earth, Fire, Water Magic
SQUIRE	600/6%	+2 minden fegyver és páncélzat szakértelemre
TEACHER	300/3%	+10% tapasztalati pont
TINKER	200/2%	+4 Disarm Trap
TRACKER	200/2%	Gyaloglási idők két nappal lerövidülnek
TRADER	100/1%	+4 Merchant
WATER MASTER	1000/10%	Water Walk egyszer naponta, három óra hoszszan
WEAPONS MASTER	400/4%	+3 Armsmaster
WIND MASTER	2000/20%	Fly egyszer naponta, két óra hosszat

Kereskedők

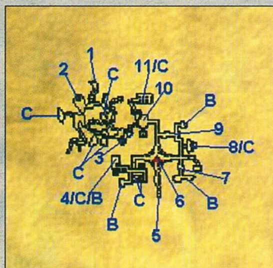
Név	Hol található?	Vesz	Elad
RYDRIC	Harmondale, Farswell Residence	Tularean Wood	Arrowheads
PIP HILLIER	Erathia, Hillier Residence	Arrowheads	Griffin Feathers
ROBERT BELKNAP	Tularean Forest, Kerrid Residence	Griffin Feathers	Tularean Wood
CHALINDRA	Tatalia, Chalindra's Home	Enrothian Wine	Sand
ARVIN BENECLOUD	Barrow Downs, Rivenrock Residence	Sand	Glass Bottles
INFERNON	Avlee, Infernon's House	Glass Bottles	EnrothianWine

Oktatók

Képzettség	Expert	Master	Grand Master
FIRE MAGIC	Tatalia, Tularean Forest	Harmondale	Erathia
WATER MAGIC	Avlee, Tularean Forest	Mount Nighon	Harmondale
AIR MAGIC	Tatalia, Tularean Forest	Avlee	Bracada Desert
EARTH MAGIC	Harmondale, Stone City	Tularean Forest	Deyja
SPIRIT MAGIC	Harmondale, Tatalia	Erathia	Tularean Forest
MIND MAGIC	Erathia, Mount Nighon	Avlee	Tatalia
BODY MAGIC	Harmondale, Erathia	Tatalia	Avlee
DARK MAGIC	Deyja	The Pit	Castle Gloaming
LIGHT MAGIC	Bracada Desert	Celeste	Castle Lambent
SWORD	Erathia, Tatalia	Deyja	Harmondale
AXE	Harmondale, Avlee	Stone City	Tatalia
STAFF	Harmondale, Mount Nighon	Bracada Desert	Avlee
SPEAR	Avlee, Tatalia	Tularean Forest	Stone City
DAGGER	Tularean Forest	Mount Nighon	Tatalia
BOW	Tularean Forest	Mount Nighon	Harmondale
MACE	Stone City, Erathia	Tatalia	Deyja
BLASTER	Celeste/The Pit	Celeste/The Pit	Castle Lambent/Gloaming
UNARMED	Harmondale, Bracada	Evenmorn Island	Erathia
LEATHER	Harmondale, Avlee	Mount Nighon	Tularean Forest
CHAIN	Tatalia, Tularean Forest	Avlee	Deyja
PLATE	Stone City, Tatalia	Erathia	Bracada Desert
SHIELD	Erathia	Tatalia	Evenmorn Island
DODGING	Harmondale, Bracada Desert	Evenmorn Island	Erathia
ALCHEMY	Bracada, Tularean Forest	Mount Nighon	Avlee
ARMSMASTER	Deyja, Tatalia	Avlee	Land of the Giants
BODY BUILDING	Stone City, Bracada Desert	Deyja	Mount Nighon
DISARM TRAP	Tatalia, Tularean Forest	Harmondale	Nighon
IDENTIFY ITEM	Harmondale, Mount Nighon	Bracada Desert	Tularean Forest
IDENTIFY MONSTER	Mount Nighon, Tularean Forest	Avlee	Harmondale
LEARNING	Bracada Desert, Deyja	Nighon	Evenmorn Island
MEDITATION	Deyja, Mount Nighon	Bracada Desert	Avlee
MERCHANT	Stone City, Tularean Forest	Evenmorn Island	Bracada Desert
PERCEPTION	Harmondale, Avlee	Tularean Forest	Deyja
REPAIR	Harmondale, Stone City	Tatalia	Erathia
STEALING	Harmondale, Mount Nighon	Deyja	Tatalia

Térképek

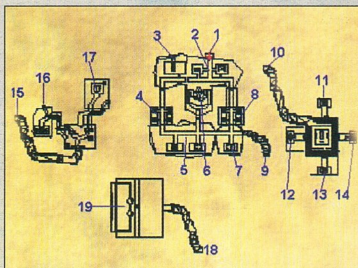
STONE CITY



1 *Nighon Tunnels bejárata*
2 *Obeliszk*
3 *Lift a bányába*
4 *War College* Szintléptető hely
5 *Bejárat* -
5 *Urthsmite Residence* Earth Guild tagság
6 *Mineral Wealth* Bank
6 *Grogg's Grog* Kocsma
6 *The Polished Pauldron* Páncélbolt
6 *The Balanced Axe* Fegyverbolt
7 *Potent Potions and Brews* Alkimista
7 *Delicate Things* Varázsbolt
7 *Spark's House* Küldetés: a bánya megtisztítása a troglodytáktól
7 *Gizmo's* Expert Repair Item oktató
7 *Master Guild of Earth* Earth Magic varázslatok
8 *Törpe Király trónterme* Küldetés: törpék kiszabadítása
9 *Thorinson Residence* Expert Body Building oktató
9 *Seline's House* Grand Master Spear oktató
9 *Keenedge Residence* Master Axe oktató
9 *Thain's House* Expert Merchant okató
9 *Welman Residence* Expert Earth Magic oktató
10 *Temple of Stone* Templom
11 *Kineseskamra*
B *Hordók*
C *Kinesesládák*



THE PIT



1 *Bejárat* A Hall of the Pitből
2 *Shileds of Malice* Páncélbolt
2 *Blades of Spite* Fegyverbolt
3 *Breeding Zone* A Divine Intervention könyv itt van.
4 *Kastore* Küldetés: a Light és Dark Temple Altar Piece megkeresése.
4 *Maximus* Küldetés: Soul Jars visszaszerzése a Thunderfist Mountainból
4 *Dark Shade* Küldetés: Clanker's Lab-ban a pajzs leeresztése
4 *Tolberti* Küldetés: Robert the Wise megölése
5 *Perdition's Flame* Szintléptető hely
6 *The Vampyre Lounge* Kocsma
7 *Frozen Assets* Bank
8 *Darkenmore Residence* Master Dark Magic oktató, Küldetés: Soul Jars megszerzése a Walls of Mistből
8 *House Umberpool* Earth Guild tagság
8 *Sand Residence* Küldetés: a titkosírás megfejtése
9 *Teleport*
10 *Teleport*
11 *Eldrich Influences* Varázsbolt
12 *Infernal Temptations* Alkimista
13 *Guild of Night* Dark Magic varázslatok
14 *Paramount Guild of Earth* Earth Magic varázslatok
15 *Teleport*
16 *Hall of Midnight* Városháza
17 *Temple of Dark bejárata* Altar Piece itt van
17 *Obeliszk* -
18 *Teleport*
19 *Castle Gloaming bejárata* Küldetés: Breeding Zone túlélése, Xenofex megölése, Phase Modulator megszerzése
B *Hordók*
C *Ládák*

Térképek

AVLEE

1 ***The Hall of the Hill*** Bejárat a Fareie Moundba, Farie King
2 ***Apple Residence*** Grandmaster Alchemy oktató
2 ***Kaine's*** Grandmaster Meditation oktató
2 ***Tempus' House*** Grandmaster Body Magic oktató
2 ***Szökőkút*** +25 életpont permanensen, egyszer használható karakterenként
Obeliszk
3 ***Láda*** Gólemdarab (bal láb) található benne
4 ***Szentély*** A háromból az egyik szobrot itt kell elhelyezni
5 ***Temple of Baa*** A Baa főpapot lehet megölni itt
6 ***Snick House*** Küldetés: Red Dwarf Mine-ban a gépezet megrongálása
6 ***Ravenhair Residence*** Expert Water Magic oktató, Body Guild tagság
6 ***Featherwind Residence*** Master Mind Magic oktató, Mind Guild tagság
6 ***Jillian's House*** Grandmaster Staff oktató
6 ***Infernon's House*** Master Chain oktató, kereskedő (ad: Wine, vesz: Glass Bottles)
6 ***Greenstorm Residence*** Master Air Magic oktató
6 ***Deerhunter Residence*** Expert Axe oktató, Expert Leather oktató
6 ***Temple of Tranquility*** Templom
6 ***Swiftfoot's House*** Master Identify Monster oktató
6 ***Avlee Gymnasium*** Szintléptető hely
6 ***The Knocked Bow*** Fegyverbolt
6 ***Avlee Outpost*** Páncélbolt
6 ***Szökőkút*** +20 Water Resistance, átmeneti
6 ***Szökőkút*** +2 Endurance permanensen
6 ***Paramount Guild of Mind*** Mind Magic varázslatok
6 ***Paramount Guild of Body*** Body Magic varázslatok
7 ***Holden Residence*** Expert Spear oktató, Expert Perception oktató
7 ***Brightspear Residence*** Master Armsmaster oktató
7 ***Plush Coaches*** Istálló
7 ***Szökőkút*** +200 arany, de csak akkor, ha a csapatnál 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
8 ***The Titan's Stronghold*** A Perfect Bow itt található
9 ***Druidák Temploma*** A druida küldetéshez meg kell látogatni

BARROW DOWNS

1 ***Barrow X***
2 ***Haunted Mansion*** Az épületben található az egyik festmény (Angel Statue Painting)
3 ***Szökőkút*** +25 Fire Resistance, átmeneti
3 ***Ház***
4 ***Szentély*** +10 Might és Endurance permanensen
5 ***Ház*** Kereskedő (ad: Sand, vesz: Glass Bottles)
6 ***Ház***
7 ***Miner's Only*** Kocsma
8 ***Barrow IX***
9 ***Stone City*** Küldetés: troglodyták kiirtása, találkozás a Dwarf Kinggel
10 ***Obeliszk***
11 ***Próbatétel***
12 ***Láda*** Gólemdarab van benne
13 ***Barrow VII***

DEYJA

1 ***Hall of the Pit*** Bejárat a Pit-be
2 ***Láda*** Gólemdarab (bal kéz) van benne
3 ***Shadowrunner's House*** Master Stealing oktató
3 ***Foestryke Residence*** Master Body Building oktató
3 ***Wiseman Residence*** Expert Meditation oktató
3 ***Nighterawler Residence*** Expert Dark Magic oktató
3 ***Felburn's House*** Grand Master Mace oktató
3 ***The Snobish Goblin*** Kocsma, ha a gonosz oldalt választottuk, akkor Judge Sleen itt vehető fel
3 ***Faithful Steeds*** Istálló
3 ***Szökőkút*** +200 arany, csak akkor, ha a csapatnál 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
3 ***Szökőkút*** +2 Intellect permanens
4 ***Szentély*** + 10 Mind, Earth és Body Resistance permanens
5 ***William Setag's Tower*** Küldetés: Alice Hargreaves elrablása illetve kiszabadítása
6 ***Watchtower 6***
7 ***Próbatétel***
8 ***Avalanche's*** Grand Master Earth Magic oktató
8 ***Szökőkút*** +5 Fire Resistance permanens
9 ***Puntam Residence*** Expert Learning oktató
Obeliszk
11 ***Falk Residence*** Küldetés: Evenmorn Islandre vezető térkép megtalálása, Grand Temple of Sun oltárjának megszentségtelenítése
11 ***Undershadow's Home*** +50 Endurance átmenetelieg a Drink Tea opció választásakor, Küldetés: Lady Carmine késének megszerzése
11 ***Slicer's House*** Master Sword oktató, Küldetés: minden griff elpusztítása
11 ***Nevermore Residence*** Grand Master Chain oktató
11 ***Karrand Residence*** Spirit Guild tagság
11 ***Cleareye's Home*** Grand Master Perception oktató
11 ***Botham's House*** Expert Armsmaster oktató
11 ***Temple of the Dark*** Templom
11 ***Master Guild of Spirit*** Spirit Magic varázslatok
11 ***Death's Door*** Varázsbolt
11 ***The Blackened Vial*** Alkimista
11 ***Szökőkút*** +10 Fire Resistance átmeneti
11 ***Szökőkút*** +10 Personality átmeneti
11 ***Szökőkút*** részegséget okoz
12 ***Láda*** Gólemdarab (jobb láb) van benne

BRACADA DESERT

1 ***Crystal Caravans*** Istálló
1 ***Láda*** Gólemdarab (fej) van benne
1 ***Brigham's House*** Grand Master Merchant oktató
1 ***Gayle's*** Grand Master Air Magic oktató
2 ***Teleportok***
3 ***Familiar Place*** Kocsma, ha a jó oldalt választottuk, Judge Fairweather itt vehető fel
3 ***Próbatétel*** Zimm's House
3 ***School of Sorcery*** Küldetés: gólemépítés, Divine Intervention könyv megkeresése, itt található a Scroll of Waves
6 ***Hollyfield Residence*** Expert Body Building oktató
6 ***Sweet Residence*** Küldetés: a Heart of Forest eljuttatása a legöregebb fához
6 ***Stone House*** Expert Dodging, Expert Unarmed oktató
6 ***Watershed Residence*** Expert Alchemy oktató, Water Guild tagság
Szökőkút
6 ***Obeliszk***
7 ***Master Guild of Water*** Water Magic varázslatok
8 ***Simlin' Jacks*** Expert Dagger, Expert Bow oktató
9 ***Red Dwarf Mines***
10 ***Brand's House*** Grand Master Plate oktató
11 ***Guild of Illumination*** Light Magic varázslatok
12 ***Benson Residence*** Master Identify Item oktató
13 ***Rowan's House*** Küldetés: öt győzelem az arénában
14 ***Applebee Manor*** Expert Learning oktató
15 ***Pederton Residence*** Master Staff oktató
16 ***Artifacts and Antiques*** Varázsbolt
17 ***Edmond's Ampules*** Alkimista
18 ***Alashandra's House***

LAND OF THE GIANTS

1 ***The Dragon Caves bejárata***
2 ***The Dragon Caves bejárata*** Dragon Egg található itt
3 ***Colony Zod*** Xenofex itt van
4 ***Próbatétel***
4 ***Szentély*** Teleport Harmondale-be
5 ***Emelvények*** Fire, Air, Water, Mind és Body Resistance, Heroism, Immolation, Shiled, Stone Skin
6 ***Lasiter's House*** Grand Master Armsmaster oktató
6 ***Szökőkút***
7 ***Tunnel to Eofol bejárata***
8 ***Obeliszk***

SHOALS

1 ***The Lincoln*** Az Oscillation Overthruster itt van
2 ***Láda*** Temple in a Bottle

EMERALD ISLE



1 **The Lady Margaret** Hajó, miután befejeztük Lord Markham küldetését, ezzel hagyhatjuk el a szigetet
2 **Two Palms Tavern** Kocsma
3 **The Knight's Blade** Fegyverbolt
4 **Szökőkút** +50 Fire Resistance átmeneti
5 **Carolyn Weathers** Air Guild, Fire Guild tagság
6 **Erik's Armory** Páncélbolt
7 **Lord Markham** Küldetés: az eltűnt versenyzők megkeresése
8 **Tellmar Residence** Body Guild, Spirit Guild tagság
9 **Szökőkút** +5 varázspont visszaszerzése
10 **Healer's Tent** Templom
11 **Szökőkút** +5 életpont gyógyítása
12 **Initiate Guild of Spirit** Spirit Magic varázslatok
13 **Initiate Guild of Air** Air Magic varázslatok
14 **The Blue Bottle** Alkimista
15 **Szökőkút** +2 Luck (max 15-ig). Nyolcszor működik, de két hónap múlva feltöltődik
16 **Initiate Guild of Body** Body Magic varázslatok
17 **Emerald Enchantments** Varázsbolt
18 **Emelvény** Haste
19 **Initiate Guild of Fire** Fire Magic varázslatok
20 **Abandoned Tent** Red Potion, Sheashell található itt
21 **Emelvény** Day of the Gods
22 **Emelvény** Fire Resistance
23 **Dragon's Lair** Longbow, Contestant's Shiled található itt
24 **Ház**
25 **Temple of the Moon** Longbow, Wealthy Hat, Temple Tile található itt

HARMONDALE



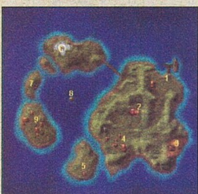
1 **Adept Guild of Air** Air Magic varázslatok
1 **Initiate Guild of Body** Body Magic varázslatok
1 **Initiate Guild of Mind** Mind Magic varázslatok
1 **Initiate Guild of Water** Water Magic varázslatok
1 **Initiate Guild of Spirit** Spirit Magic varázslatok
1 **Initiate Guild of Earth** Earth Magic varázslatok
1 **Szökőkút** +2 Accuracy, egyszer minden karakternél
2 **Bank of Erathia** Bank
2 **Philters and Elixirs** Alkimista
2 **Basic Principals** Szintléptető hely
2 **Otto's Oddities** Varázsbolt
2 **Withersmythe's Home** Expert Staff, Expert Leather oktató
2 **Krewlen Residence** Expert Identify Item, Expert Repair Item oktató
2 **Temper Residence** Master Fire Magic oktató, Küldetés: Acromage játékos megkeresése
2 **Mist Manor** Expert Dodging, Expert Unarmed oktató
2 **The J.V.C.** Corral Istálló
2 **Szökőkút** +200 arany, csak akkor, ha a csapatnál 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
2 **Emelvény** Stone Skin
2 **Emelvény** Shield
2 **Próbatétel**
2 **On the House** Kocsma, Küldetések: Signet Ring megkeresése, beszélgetés a Dwarf Kinggel
2 **The Peasant's Smithy** Páncélbolt
2 **Tempered Steel** Fegyverbolt
2 **Bowes Residence** Air Guild,. Fire Guild tagság
3 **Castle** Harmondale bejárata
3 **WelNin Cathedral** Templom, Küldetés: Lantern of Light megkeresése
3 **Harmondale Townhall** Városháza
3 **Mark Manor** Grand Master Bow oktató, Küldetés: The Perfect Bow megszerzése
3 **Hillsman Residence** Expert Body Magic oktató, Body Guild tagság
3 **Stillwater Residence** Expert Spirit Magic oktató, Spirit Guild tagság
4 **Torrent's** Grand Master Water Magic oktató
4 **Skinner's House** Master Disarm Trap, Expert Stealing oktató
5 **Jelzőtűz**
6 **Hume Residence** Mind Guild tagság, Küldetés: Lost Meditation Spot megtalálása
6 **Farswell Residence** Water Guild, Earth Guild tagság
6 **Kern Residence** Expert Earth Magic oktató
6 **Weider Residence** Expert Perception, Grand Master Identify Monster oktató
6 **Chadrie's House** Grand Master Sword, Expert Axe oktató
7 **Grognard's Camp** Goblin tábor, miután meggyújtottuk az összes jelzőtüzet
8 **Jelzőtűz**
9 **Jelzőtűz**
10 **Obeliszk**
11 **Goblin erőd**
12 **Szentély** Teleport a Land of the Giants-re, de csak ha már jártunk ott
13 **Arbiter's Hut**
14 **White Cliff Caves** Itt van az Acromage kártyapakli

ERATHIA



1 **The Erathian Sewers bejárata** Küldetés: Lord Markham vázája,
Watchtower 6 Grand Master Dagger, Expert Stealing, Expert Disarm Trap oktató
2 **The Erathian Sewers bejárata**
3 **Castle Gryphonheart** Loren Steel, Alice Hargreaves itt található két festmény (Roland és Archibald Ironfist) is itt van
4 **Master Guild of Body** Body Magic varázslatok
4 **Paramount Guild of Spirit** Spirit Magic varázslatok
4 **Adept Guild of Mind** Mind Magic varázslatok
4 **Emelvény** Heroism
5 **Eversmule Residence** Spirit Guild tagság
5 **Dirthmoore Residence** Body Guild tagság, Expert Mace oktató
5 **Cardron Residence** Mind Guild tagság
5 **Thrush Residence** Küldetés: levél eljuttatása Lord Markhamhoz
5 **Heartsworn Home** Expert Body Magic oktató
5 **Julian's Home** Expert Mind Magic oktató
5 **Havest Residence** Expert Mace oktató
5 **Org House** Küldetés: Haunted Mansion kitisztítása
5 **Quixote Residence** Küldetés: Wromthrax megölése, Alice Hargreaves kiszabadítása
5 **Barnes Home** Küldetés: Acromage bajnokság megnyerése
5 **Griffin's Rest** Kocsma
5 **Bank of Erathia** Bank
5 **House of Solace** Templom
5 **Lady Catherine** Hajó
5 **Royal Steeds** Istálló
5 **Emelvény** Day of the Gods
5 **Szökőkút** +200 arany, de csak akkor, ha a csapatnál 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
5 **Szökőkút** +2 Might, minden karakternél egyszer működik
6 **Laraselle Residence** Fegyvert ad Ore-ért
6 **Soulbrow Home** Páncélt ad Ore-ért
6 **Agraynel Residence** Tárgyat ad Ore-ért
6 **Ravenhill Residence** Expert Sword oktató
6 **Wolverton Residence** Expert Shield oktató
6 **Lead Transformation** Alkimista
6 **Her Majesty's Magics** Varázsbolt
6 **Queen Catherine's Smithy** Páncélbolt
6 **The Queen's Forge** Fegyverbolt
6 **In Her Majesty's Service** Szintléptető hely
6 **Steadwick Town Hall** Városháza
6 **Szökőkút** +20 Body Resistance átmeneti
6 **Szökőkút** Cure Disease
7 **Ravenswood Residence**
8 **Obeliszk**
9 **Blayze's** Grand Master Fire Magic oktató
10 **Wain Manor** Grand Master Dodging oktató
10 **Dreamwright Residence** Master Spirit Magic oktató
10 **Norris' House** Grand Master Unarmed oktató
11 **The Bandit Caves bejárata** Signet Ring itt található
12 **Fort Riverstride** Riverstride Plans itt található The Erathian Sewers bejárata
Gareth's Home Grand Master Repair oktató
14 **Forgewright Residence** Master Plate oktató
14 **Próbatétel**
15 **Szentély** +10 Luck, egyszer minden karakternél
16 **The Hidden Tomb** A Shadow Mask itt van

EVENMORN ISLANDS



1 **Sacred Sails** Hajó
1 **The Laughing Monk** Kocsma
1 **Emelvény** Body Resistance
1 **Emelvény** Mind Resistance
1 **Emelvény** Day of the Gods
2 **Grand Temple of Moon bejárata** Oltár, Eagle Statuette itt van
3 **Caverhill Residence** Master Merchant oktató, Water Guild tagság
4 **Crane Residence** Master Dodging, Master Unarmed oktató
4 **Szökőkút** Teleport 9-re
5 **Circle of Stone** Az obeliszk-küldetés vége
5 **Shrine** +10 Accuracy és Speed, egyszer karakterenként
6 **Grand Temple of Sun bejárata** Oltár, Knight Statuette itt van
7 **Druidák Temploma** A druida küldetéshez meg kell látogatni
8 **Paramount Guild of Water** Water Magic varázslatok
9 **Smithson Residence** Grand Master Shield, Grand Master Learning oktató
9 **Obeliszk**
9 **Szökőkút** Teleport 4-re

TATALIA



1 ***Borospincе bejárata*** -
1 ***Visconti Residence*** Küldetés: Három festmény megkeresése
1 ***Sampson Residence*** Mind Guild tagság
1 ***Calindra's Home*** Kereskedő. Vesz: Enrothian Wine, Elad: Sand
1 ***Fist's House*** Grand Master Dagger oktató
1 ***Redding Residence*** Expert Fire Magic okatató
1 ***Rotham's House*** Master Mace oktató
1 ***Arin Residence*** Expert Sword oktató
1 ***Brother Bombah's*** Master Body Magic okatató
1 ***The Order of Tatalia*** Templom
1 ***Dry Saddles*** Istálló
1 ***Szökőkút*** +2 Speed, egyszer karakterenként
1 ***Szökőkút*** +20 Air Resistance átmeneti
1 ***Emelvény*** Heroism
2 ***The Mercenary Guild bejárata*** The Heart of the Forest itt van
2 ***Isram's House*** Master Shield oktató
2 ***Weldric's House*** Expert Plate oktató
2 ***Stonecleaver Residence*** Grand Master Axe oktató
2 ***Vander's Blades and Bows*** Fegyverbolt
2 ***The Missing Link*** Páncélbolt
2 ***Training Essentials*** Szintléptető hely
2 ***Szökőkút*** +20 AC átmenetileg
3 ***Wromthrax's Cave*** Sárkánybarlang
4 ***Alloyed Weapons*** Fegyverbolt
5 ***Alloyed Armor and Shields*** Páncélbolt
6 ***Tidewater Caverns bejárata*** a Map to Evenmorn Island itt van
6 ***Láda*** a gólem jobb keze itt van
7 ***Obeliszk***
8 ***Druidák Temploma*** A Druida küldetéshez meg kell látogatni
9 ***Breman Residence*** Grand Master Mind Magic oktató
9 ***Riverstone House*** Expert Spirit Magic oktató
9 ***Stormeye's House*** Expert Air Magic oktató
9 ***Greydawn Residence*** Expert Spear oktató
9 ***The Loyal Mercenary*** Kocsma
9 ***The Depository*** Bank
9 ***Narwhale*** Hajó
9 ***Emelvény*** Stone Skin
10 ***Taren's House*** Expert Disarm Trap oktató
10 ***Moore Residence*** Master Repair Item oktató
10 ***Tricia's House*** Expert Chain oktató
10 ***Steele Residence*** Expert Armsmaster oktató
10 ***Everil's House*** Grand Master Stealing oktató
11 ***Lord Markham's Manor bejárata*** A váza itt van
12 ***Szentély*** A háromból az egyik szobrot itt kell elhelyezni

TULAREAN FOREST



1 ***Clanker's Laboratory bejárata***
2 ***Próbatétel***
3 ***Obeliszk***
3 ***Dotes Residence*** Master Perception oktató
3 ***Blueswan Home*** Grand Master Identify Item oktató
4 ***Anthony Green*** Küldetés: A Druida Templomok meglátogatása
4 ***Sea Sprite*** Hajó
4 ***Hu's Stallions*** Istálló
4 ***Szökőkút*** +200 arany, de csak akkor, ha a csapatnál 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
5 ***A Legöregebb Fa***
6 ***Tularean Caves bejárata*** Loren Steel itt van
7 ***Castle Navan bejárata*** Küldetés: Fort Riverstrite tervek ellopása
7 ***Miyon's Home*** Grand Master Leather oktató
7 ***Suretail Home*** Expert Bow oktató
7 ***Silverpoint Residence*** Master Spear oktató
7 ***Bith Residence*** Expert Chain oktató
7 ***Benjamin's Home*** Grand Master Spirit Magic oktató
7 ***Stonewright Residence*** Master Earth Magic oktató, Earth Guild tagság
7 ***Weatherson's House*** Expert Merchant oktató
7 ***Black House*** Expert Identify Monster oktató
7 ***Ottin House*** Expert Dagger oktató, Küldetés: Három szobor elhelyezése, Zokarr's földi maradványainak eljuttatása a sírba
7 ***Sower Residence*** Küldetés: bejutni a Fareie Moundba, 10000 arany vérdíj összegyűjtése
7 ***Kerrid Residence*** Kereskedő. Vesz: Griffin Feathers, Elad: Tularean Wood. Küldetés: levél eljuttatása a a Faerie Kinghez
7 ***Willowbark Home*** Expert Alchemy oktató
7 ***Fiddlebone Residence*** Expert Disarm Trap oktató
7 ***Adept Guild of Earth*** Earth Magic varázslatok
7 ***Adept Guild of Water*** Water Magic varázslatok
7 ***Adept Guild of Fire*** Fire Magic varázslatok
7 ***Adept Guild of Air*** Air Magic varázslatok
7 ***Natural Magic*** Varázsbolt
7 ***The Bubbling Cauldron*** Alkimista
7 ***Pierpoint Town Hall*** Városháza
7 ***Nature's Stockpile*** Bank
7 ***Nature's Remedies*** emplom
7 ***The Proving Grounds*** Szintléptető hely
7 ***Buckskins and Bucklers*** Páncélbolt
7 ***Hunter's Lodge*** Fegyverbolt
7 ***Emerald Inn*** Kocsma
7 ***Szökőkút*** +50 Earth Resistance átmeneti
7 ***Emelvény*** Earth Resistance
8 ***Whitecap Residence*** Expert Water Magic oktató, Water Guild tagság
8 ***Windsong Residence*** Expert Air Magic oktató, Air Guild tagság
8 ***Treasurestone Residence*** Expert Fire Magic oktató, Fire Guild tagság
8 ***Emelvény*** Shield
8 ***Szentély*** +10 Fire és Air Resistance, karakterenként egyszer

MOUNT NIGHON



1 ***A labirintus bejárata*** Haldar's Remains, Angel Statuette itt van
2 ***Obeliszk*** -
3 ***Thunderfist Mountain bejárata*** Soul Jars itt van
3 ***Hollis' House*** Expert Identify Item, Expert Identify Monster oktató
3 ***Roggen Residence*** Fire Guild tagság
3 ***Elzbet's House*** Master Alchemy okatató
3 ***Emelvény*** Heroism
3 ***Szökőkút*** +50 varázspont
4 ***Thunderfist Mountain bejárata*** Soul Jars is itt van
5 ***Szentély*** +10 Personality és Intellect, permanens
5 ***Próbatétel***
6 ***Dusk's House*** Master Water Magic oktató, Küldetés: Haldar maradványainak megkeresése
6 ***Anwyn Residence*** Master Learning oktató, Küldetés: Dragon Egg megtalálása
6 Grand Master Disarm Trap oktató
6 ***WhiteSilk's Housesky Residence*** Expert Mind Magic és Expert Meditation oktató
6 ***Elmo's House*** Expert Stealing oktató
6 ***Evander's Home*** Gran Master Body Building oktató
6 ***Arcane Items*** Varázsbolt
6 ***Fortune's Folly*** Kocsma
6 ***Applied*** Szintléptető hely
6 ***Paramount Guild of Fire*** Fire Magic varázslatok
6 ***The Blooded Dagger*** Fegyverbolt
6 ***The Tannery*** Páncélbolt



6 ***Offerings and Blessings*** Templom
6 ***Emelvény*** Fire Resistance
6 ***Szökőkút*** +2 képzettségpont, egyszer karakterenként
6 ***Szökőkút*** +2 Personality, egyszer karakterenként
6 ***Szökőkút*** +50 Intellect és Personality, átmeneti
6 ***Szökőkút*** +20 minden ellenállásra, átmeneti
7 ***Thunderfist Mountain bejárata*** Soul Jars itt van
8 ***Thunderfist Mountain bejárata*** Soul Jars itt van
8 ***Aznog's Place*** Master Dagger oktató
8 ***Hawthorne's Place*** Expert Staff oktató
8 ***Lanshee's House*** Master Bow oktató
8 ***Neldon Residence*** Master Leather oktató
8 ***Emelvény*** Air Resistance
8 ***Szökőkút*** 50 Életpont gyógyítása

TONY ROCKY HORROR


Gamez


gamez.index.hu
100%
H2O
free
Napi hírek
Újdonságok
Letöltések
Játékleírások
NON STOP
Gamez
fórum!
Letölthető
játékdemók

Total Annihilation: Kingdoms

▼ GT Interactive/Cavedog Entertainment

A real-time stratégiai játékok piacán a pangást a Warzone 2100 és a TA: Kingdoms törte meg. Most utóbbiról közlünk egy teljes végigjátszást, gondolva azokra, akik egyik-másik küldetésnél elakadtak. A leírás a lehetséges végigjátszásoknak csupán egy alternatíváját mutatja be, elképzelhető, hogy léteznek ezeknél jobb megoldások. Az egyes küldetéseknél leírjuk a kerettörténet odavonatkozó részét is, így mindenki nyomon követheti Darien legvéresebb háborúját...

1. S a poklok megnyílnak...
(Aramon küldetése)

Garacaius eltűnése után 1500 éven keresztül összetűzések dúltak Darien négy királysága között, de mind a négy testvér tiszteletben tartotta atyja tanítását: nem használtak mágiát. Egészen addig, míg Aramonra egyszer csak mágia által feléleszett élőhalott hordák támadtak Abiad térségében. Az esetnek egy bizonyos Emen volt a szemtanúja...

Nincs más dolgunk, csupán Emen seregével fel kell mennünk északnak, majd a város keleti oldaláig eljutnunk. Az utunkba kerülőket koncentrált tűzerővel intézzük el, a harcmodort állítsuk Offensive-re.

2. Nem győztesek, áldozatok
(Aramon küldetése)

Abiadból kijutva Emen egy kis part menti helyőrségbe igyekszik, hogy némi erősítéssel lelket öntsön az ottaniakba.

Az előző küldetés taktikája itt is beválik: a földutat követve jussunk el a helyőrségbe, miközben offenzív harcmodorú seregünk koncentrált erejével sűrűn irtsuk a tarosiakat.

3. Felborul a rend
(Aramon küldetése)

Emen a helyőrségtől nyugatra távozik, ahol egy várúrnak tesz jelentést. A várúr a hírek hallatán kijelenti, hogy Taros hatalmát csak a régóta elveszettnek hitt Thesh Szíve nevű varázstárggyal lehet megtörni. El is küldi legjobb emberét, Heldaini Jorath-et Verunába a varázstárgyért, ám Jorath-nek előbb ki kell verekednie magát a várból, amit élőhalottak vesznek körül.

Irtsuk ki a vár körül lebzselő tarosiakat, majd vonuljunk északnak. Próbáljunk együtt maradni, mert itt már több Executionerrel is találkozunk, és siessünk az északon található őrtoronyhoz. Itt Jorath-tel szálljunk be a Transportba, majd irány északkelet!

4. Az ék
(Zhon küldetése)

Időközben Zhon is akcióba lép: megtámadja Veruna földjét. Szörnyetegek csapnak le a tengeri ország kikötőire...

Ezen a pályán fokozottan érvényes az a szabály, hogy csapatunk tagjaival maradjunk együtt. A Drake-ekkel pusztítsuk el a vízbe nyúló őrtornyot, majd a Transportokat, végül a parton levő Crossbowmaneket.

5. Fekete béke
(Taros küldetése)

Taros seregei elveszítették a meglepetés előnyét, és az aramoni hordák kemény ellenállásába ütköztek. A szedett-vedett csürhét Lokken főparancsno-





ka, Zargolan szervezi meg egységessé, majd utánpótlást hoz, és egy aramoni város ellen indul.

Gyártsunk két Dark Masont, majd két Gargoyle-t. Az egyik Masonnal menjünk el az északkeletre és délnyugatra található manaforrásokhoz, és építsünk egy-egy Lodestone-t. Közben a Cabalban gyártsunk tíz-tíz Executionert és Black Knightot – a másik Masonnal segítsünk ezek gyártásában. Ha seregünk elkészül, rohanjuk le a délre található várost, és mindenkit öljünk meg. A Gargoyle-oknak köszönhetően elég nagy körben látjuk a térképen az ellenségeket.

6. Sikolyok a dzsungelből

(Veruna küldetése)

Veruna visszavág: egy kisebb flottát küld Zhon partjaihoz. A katonáknak félelmük ellenére sikerül legyűrniük az ottani gyér ellenállást, és partőrséget létesítenek.

Hajóinkkal a lehető leggyorsabban vonuljunk a délen található homokos parthoz, és tegyük partra a rakományt. Az egyik Priestesszel építsünk Lodestone-t a part nyugati oldala felett található manaforrásra, a másikkal pedig egy Guard Towert. Harci csapatunkkal eközben verjük vissza az északról érkező goblinokat. Ha a Priestessek végeztek, húzzunk fel még három Guard Towert harci egységeink védelme alatt.

7. Tisztogatás

(Zhon küldetése)

Zhon a várható módon reagál Veruna támadására: erős szörnycsapatot küld a partokra, és lerombolja a felépített verunai partőrséget.

Meglepően könnyű küldetés: ha Beast Handlerünkkel gyártunk 10-12 Trollt és ugyanennyi Huntert (előtte érdemes egy helyen megtisztítani a terepet a fáktól és a tereptárgyaktól), seregünk egyesült erővel gond nélkül le tudja rohanni a délre táborozó verunaiakat. Ne feledjük: a győzelemhez elég az őrtornyokat elpusztítani.

8. Kegyelem nélkül

(Taros küldetése)

Taros egyre beljebb nyomul Aramon földjén, egyik várat veszi be a másik után. A csapatok főparancsnokán, Zargolanon kívül maga Lokken is részt vesz a hadműveletekben.

Lokkennel a lehető leggyorsabban építsünk egy Lodestone-t, majd egy Cabalt, végül a keleten található lelőhelyekre két újabb Lodestone-t. Időközben gyártsunk két Dark Masont. Az egyikkel vonuljunk nyugatra, építsünk Lodestone-okat, a legnyugatabbra található Lodestone mellé pedig 5-6 Caged Demont is. Ha már elég manánk van, a másik Dark Masonnal húzzunk fel egy Abysst, majd bázisunk déli részéhez két Mage Towert, és kezdjük meg seregünk gyártását. Én vegyes csapattal nyomultam (tíz-tíz Skeleton Archer és Executioner, egy-egy tucat Iron Beak és Black Knight), és egy rohammal el tudtam intézni az összes aramonit.

9. Láthatatlan kezek

(Taros küldetése)

Lokken fülébe jut, hogy az aramoniak egy új csodafegyveren dolgoznak, ezért kedvenc orgyilkosát, Mirazi Haketet küldi el, hogy megölje a kísérletet vezető főalkimistát. Útravalóul odaadja neki a Láthatatlanság Gyűrűjét.

Menjünk Hakettel északra, közben mindig figyeljünk manaszintjére, mivel a láthatatlanság erősen fogyasztja. A zöld egységeket a lehető legmesszebb kerüljük el, mert még így is észre tudnak venni. Megpihenni, regenerálódni a vár nyugati szélén, a házak mögött tudunk. Az alkimistát a vár északi részének közepén találjuk, és amint megöljük, láthatóvá válunk. Ekkor a lehető leggyorsabban fedezékbe kell húzódnunk, ahol újra láthatatlanná válhatunk, majd elhagyhatjuk a várat a keleti kapun.

10. Rémálmok légiói

(Taros küldetése)

A sikereken felbuzdulva Lokken megpróbálja élőhalott légiójával végleg leszámolni az aramoniakkal. Úgy tűnik, nincs erő, ami megállíthatná hordáit...

A küldetés elején a lehető leggyorsabban építeni kell egy Lodestone-t, majd egy Cabalt, és két-három Dark Masont. A Masonokkal és Lokkennel ezután a Lodestone-ok segítségével el kell foglalni az összes elérhető manaforrást (nem árt Gargoyle-okkal felderíteni a terepet). Dél felé az utolsó elfoglalt manaforrás a magaslaton levő legyen, kelet felé pedig menjünk ki a vízpartig, de ide vigyük kezdőcsapatunkat is, mert az ottani két manaforrást farkasok őrzik. Ha elfoglaltuk a manaforrásokat, azonnal gyártsunk bázisunk déli végébe két-három Mage Towert, majd ugyanennyit a három manaforráshoz: a magaslaton levő elé, a farkasos forrás alá, és a térkép északi felének közepén levő forrás alá. Ha elég gyorsak vagyunk, ezt véghez tudjuk vinni úgy, hogy nem kapunk támadást. Ezután növeljük Mage Towereink számát mindenhol eggyel, majd miután így teljesen levédtük magunkat, építsünk egy Abysst és egy Temple-t, utána állítsuk össze támadó csapatunkat. Gyártsunk 20 Iron Beaket, 15-20 Lich-et, 20 Skeleton Archert, 20 Fire Spoutot és 20 Executionert. Menjünk előre a Lichekkel, áldozzuk fel őket, komolyan megritkítva így az ellenség hadseregét. Ezután repüljünk előre az Iron Beakekkel, és gyorsan mozogva lőjük ki az egységgyártó épületeket, Mage Buildereket, őrtornyokat és Archereket (ebben a sorrendben). Közben a többiekkel az Iron Beakeknek besegítve öljük meg a maradékot.

11. Szentségtelen küldetés

(Taros küldetése)

Lokken legyőzhetetlensége egyre nyilvánvalóbb. Mielőtt azonban megadná Aramonnak a kegyelemdöfést, templomot építtet a gonosz Belial istennek, hogy szemtanúja lehessen a diadalnak.

A játék elején azonnal küldjük bázisunkhoz az elszakadt felderítőcsapatot, majd hamar foglaljunk el öt-hat manaforrást (a Dark Priesttel jól lehet felderíteni). Ezután építsünk két Mage Towert a bázis déli végébe, majd az épületek felhúzása után gyártsunk tíz Iron Beak-et, 15 Executionert és ugyanennyi Fire Spoutot. Az Iron Beakekkel repüljünk előre, irtsuk ki az egységgyártókat és a katapultokat, majd a gyalogos csapattal besegítve tisztítsuk meg a középső kis fennsíkot a zöldektől. Ezután a Dark Priesttel repüljünk a fennsíkra, és építsük meg Belilal templomát.

12. Az éter haragja

(Aramon küldetése)

Váratlan fordulat: Aramonnak mégiscsak sikerül kifejlesztenie a csodafegyvert, ami nem más, mint a puskapor! Ezzel már talán vissza tudja verni Taros hordáit.

Szégyenletesen könnyű küldetés, inkább mészárlásnak kellene nevezni... Mindössze annyit kell tennünk, hogy az ágyúkat a helyükön hagyjuk, hadd irtsák az ellent, a maradék csapatot pedig kettéválasztjuk, harcmodorukat offenzívre állítjuk, és az úton északra, illetve délre küldjük őket, az ágyúk hatáskörén kívül. Ezután már csak hátra kell dőlnünk, és végignéznünk, amint csapataink fasírttá trancsírozzák a várunk felé menetelő élőholtakat...



13. Téboly és betegség
(Aramon küldetése)

Időközben Jorath is egyre közelebb kerül céljához, azaz Thesh Szívének megszerzéséhez. Lothol városában szállna a hajóra, ami a varázstárgyhoz vinné őt, ám a várost a tarosiak és a zhoniak együtt ostromolják.

Mozgassuk Jorath-et és embereit északnyugatra a városfal főkapujához. Időközben több támadóval találkozhatunk, de harcba csak akkor bocsátkozzunk, ha nagyon muszáj, és biztosan mi nyerünk. A Mage Towereket és Fire Demonokat messzire kerüljük el, és Jorath-re nagyon vigyázzunk! Ha egyszer bejutunk a verunai védelmi vonalak mögé, már nyertünk.

14. Hívatlan vendégek
(Veruna küldetése)

Veruna megelégeli Zhon egyre erősödő zaklatását, és flottát épít, amelynek segítségével megpróbálja kiirtani a partokról a szörnyeket.

Ebben a küldetésben a tengeri hadviseléssel ismerkedünk meg. Építsünk két Lodestone-t, majd két Sea Fortot. Kezdjük meg a flotta gyártását, ekkor még megteszi öt-hat Harpoon Ship és két Transport. Miközben a Harpoonok épülnek, a Transportokkal szállítsuk át a kezdőcsapatot és Kirennát a szomszédos kis szigetre, és füstöljük ki onnan a szörnyeket. Ezután a szigeten építsünk két Enclave-et, és gyártsunk 20-30 Crossbowmant, tíz Warriort, tíz Catapultot, valamint sok-sok Parrotot. Növeljük a flottát még egy Transporttal és négy-öt Harpoon Shippel, a gyalogosokat pedig pakoljuk be a Transportokba. Vegyük körül Harpoonokkal a hosszúkás szigetet, és a Parrotokkal röpködjünk be, hogy felfedjük a hajóknak a célpontokat. Ha marad túlélő a pusztítás után, az egyik Transport legénységével elintézhetjük, majd irány a nagy sziget! Először itt is a Harpoon Ship-Parrot kombinációt alkalmazzuk, majd küldjük oda a Transportból a gyalogosokat, ahová már nem érnek el hajóink. Irtsuk ki a maradék szörnyet, használjuk bátran Kirennát is, a területre ható varázslata jól jön a Drake-ek ellen.



15. Háborgó óceán
(Veruna küldetése)

Zhon váratlanul visszavág: fokozódó nyomással támad nagy légierővel és Krakenekkel. Verunának védekező álláspontot kell felvennie.

A küldetés célja: harminc percig ki kell tartanunk a zhoni hordákkal szemben. Ehhez a küldetés elején a lehető leggyorsabban építeni kell (ebben a sorrendben) egy Enclave-et, egy Sea Fortot, és a lenti két kis sziget manaforrásaira két Lodestone-t. Ezután gyártsunk egy Skiffet és – bár az eligazítás Floating Towert ajánl – hét-nyolc Harpoont. A Skiffel vigyünk két Priestesst a bal oldalon fent található szigetre, és villámgyorsan építsünk velük öt őrtornyot a Lodestone elé, a föld felőli oldalra. A Harpoonok vezényeljük fel, ők a Lodestone vízi oldalát védjék, de fő bázisunk védelmére is gondoljunk – egy-két Harpoonnal és őrtornyokkal. Közben építsünk lent Citadelt és gyártsunk tíz Amazon Knightot, tíz Crusadert, valamint egy Transportot. Őket újabb négy-öt Harpoon kíséretében szállítsuk a fenti jobb oldali sziget alsó manaforrásához, és amikor elkezdődik a haddelhadd, vezényeljük át a másik szigetnél levő Harpoonokat is. Ha már lerombolták volna itteni Lodestone-jainkat, akkor építsük újra, és az elhullott egységeket folyamatosan pótolva várjuk meg, amíg letelik a fél óra.

16. Az új flotta
(Veruna küldetése)

Aramon megosztja találmányának titkát Verunával, így Kirenna a puskaporos egységek és épületek segítségével ismét fölényben van: már be tudja venni a zhoni partokat.

Mivel a küldetés elején támadásokat kapunk, mindenek előtt húzzunk fel négy-öt őrtornyot a Lodestone köré, majd építsünk Sea Fortot és gyártsunk hat-hét Harpoont. Közben szállítsuk át kezdőcsapatunkat a szemközti part alsó szakaszára, és foglaljuk el az itteni két manaforrást (a harcban a partról segíthetnek a hajók). Ezután biztosítsuk be az itteni Lodestone-okat is (három-három őrtorony elég), majd egy Enclave és egy Citadel következzen. Közben folyamatosan gyártsuk a hajókat: Man of Wart és Harpoont vegyesen, de két-három Trebuchet Shipet is építsünk. Ezt követően a támadásokat folyamatosan visszaverve gyártsuk le szárazföldi seregünket: tíz-tíz Musketeert, Crusadert, valamint Amazon Knightot, és miközben hajóinkkal a partról lődözünk, nyomuljunk észak felé, megtisztítva a partot a szörnyektől. Ha nem jelenik meg a Victory felirat, kutassuk át a tengert túlélő Krakenek után.



17. Sétáló tornyok
(Zhon küldetése)

Thirsha visszavonulni kényszerül, mert egyszerű harcosaival nem szállhat szembe Veruna flottájával. Ezért elküldi egyik Hunterét, hogy találja meg a kóoriásokat, akik talán megfordíthatják a háború menetét.

Hunterünkkel a part legalsó szakasza melletti kanyonba kell mennünk, ahol négy Stone Giant csatlakozik hozzánk. Ezekkel már felsétálhatunk a verunai helyőrséghez és szétapríthatjuk azt. Ha a kis térképen jelöljük ki a célpontokat, nem kell attól tartanunk, hogy visszalőnek. Először a vár négy sarkában levő négy őrtornyot lőjük ki, majd a Crossbowmaneket, végül a maradékot.

18. Háború
(Zhon küldetése)

Az előző küldetésben csak egy kis helyőrséget kellett kiirtani, az igazi háború most kezdődik. A kóoriásokkal már van esélye Zhonnak Verunával szemben.

A küldetés elején elég nagy támadásokat kapunk, ezért ajánlatos minél hamarabb Basiliskeket, Stone Gianteket és Harpykat gyártani. Az első hullámok visszaverése után foglaljuk el a folyó jobb partján található összes manaforrást, és mindegyik mellé állítsunk négy Stone Giantet. Ezt követően lássuk el a folyó jobb partját kóoriás-védelemmel, majd gyártsunk 10-12 Drake-et, és tisztítsuk meg a jobb partot a verunaiaktól. Közben idézzünk a folyó felső részébe nyolc-tíz Krakent, és irtsuk ki a hajókat. A bal parton levő verunaiakat egy 15-ös létszámúra duzzasztott Drake-sereggel irtsuk ki.

19. Egyetlen kard
(Zhon küldetése)

Thirsha éktelen haragra gerjed a verunai pusztítás hallatán, és maga veszi kézbe a dolgokat. Jungle Orc-okat hoz, hogy megleckéztesse Kirennát

Ez az első küldetés, amelyben Thirshát irányítjuk, használjuk is ki bátran. Gyártsunk egy Beast Handlert, majd a jobb part összes manaforrásához röppenjünk oda, és mindegyikre építsünk Lodestone-t. A legalsó, vízhez közelinél álljunk meg, és gyorsan gyártsunk egy Beast Handlert, Tamert és Lordot. Ezzel kezdjük el gyártani a Stone Gianteket, és alulról kezdve az összes Lodestone-hoz

rendeljünk őrzésre három Stone Giantet, egy Batet és egy Sacred Fire-t. Ez egy meglehetősen hosszadalmas folyamat, és közben jó néhány támadást kapunk, de ha Thirshával elég ügyesen besegítünk a varázslatokkal, sikerülni fog. Közben fent gyártsunk Drake-eket (20-30 között), 16 Jungle Orcot és két Rocot. A Roc-okba tegyük be az orkokat, majd a Drake-ekkel és a Roc-okkal repüljünk a középső szigetre. A Drake-ekkel tisztítsuk meg a vár egyik sarkát, majd pakoljuk be a várba az orkokat. Ezután az orkokkal és a Drake-ekkel irtsunk ki a szigetről minden Verunára emlékeztető pixelt, majd a megmaradt Drake-ekkel (ha kell, gyártsunk utánpótlást) pusztítsuk el a hajókat és Floating Towereket.

20. Partraszállás
(Veruna küldetése)

Veruna visszavonulásra kényszerül, de nem adja fel. Új hajóival ismét megpróbálja birtokba venni a zhoni partokat.

Rakjunk ki a szigetre egy embert, majd a Flagshippel minél előbb építsünk egy Enclave-et, és gyártsunk benne egy Priestesst. Ezután építsünk egy Sea Fortot, ahol gyártsunk Harpoonokat. Közben a Priestessel gyártsunk a szigetre Lodestone-okat, majd szállítsuk át a keleti irányban található kisebb szigetre, amelyen egy újabb manaforrás van. Itt is húzzunk fel Lodestone-t, majd építsünk itt egy újabb Sea Fortot, ahol gyártsunk újabb Harpoonokat. 15-20 után álljunk meg, és vegyük körül a két szigetet darabonként négy-öt Floating Towerrel. Ezután gyártsunk a nagyobb szigetre Citadelt, majd 20 Amazon Knight-ot, 20 Crusadert, két-három Priestesst és két Transportot (közben Parrotokkal derítsük fel a térképet). Ha mindez elkészült, kezdőcsapatunkkal és Harpoonjainkkal mozogjunk a délen található part középső részéhez, és ott a Harpoonokkal álljunk be a kis öblökbe lövöldözni, majd pakoljuk ki a homokos partra az egységeket. Itt újabb Lodestone, Enclave és két Citadel építése után állítsuk végtelenre a Catapultok, Amazon Knightok és Crusaderek gyártását, majd ha elkészül egy tisztességes sereg, irtsuk ki a délen található falu lakosságát. Várjuk meg, amíg újabb sereg gyűlik össze, és a délkeleti sarokban levő várost is igázzuk le. Befejezésül építsünk mindkét faluba négy-négy őrtornyot.

21. A végzet hajói
(Veruna küldetése)

Kirenna és a verunai flotta parancsnoka, Solan Rixx megérkeznek új típusú hadihajóikkal Zhon partjaihoz. Fölényük most már egyértelmű, így vissza tudják szorítani a partokról Thirsha csatlósait.

A szigetre pakoljuk ki Kirennát, gyártsunk vele Lodestone-okat, majd őrtornyokat a Lodestone-ok köré. Közben kezdjünk el Harpoonokat gyártani, és ha elkészül nyolc-tíz, álljunk át Man of Warra. Kb. tíz Harpoonnal, hat-hét Man of Warral és Kirennával mozogjunk délre a térkép keleti oldalán, és hajózzunk be az ott kezdődő kis folyó torkolatába. Az itteni forrásra is építsünk Lodestone-t, majd építsünk egy Enclave-et, egy Citadelt és a folyóba egy Sea Fortot. Utóbbiban gyártsunk három Trebuchet Shipet – ez az erő már elegendő ahhoz, hogy bármilyen érkező csapatot megsemmisítsen. Ezt követően gyártsunk sok Catapultot és Amazon Knightot, tisztítsuk meg velük a délkeleti sarkot, és Kirennát irányítsuk az ottani útra.

22. Céllövészet
(Veruna küldetése)

Felderítő léghajók nagy mennyiségű tarosit jelentettek Zakum szigetén. Kiderült, hogy a szigeten fogva tartanak több tucat aramonit. Kirenna természetesen nem hagyja sorsukra szövetségese embereit.

Az első igazán nehéz küldetés. Kis kezdőszigetünkön Kirennával építsünk Lodestone-okat, jól védjük le őket őrtornyokkal, majd egy Sea Fort következzen, ahol termeljünk hét-nyolc Harpoont, öt-hat Man of Wart és ugyanennyi Trebuchet Shipet. Ha elkészül a flotta, pakoljuk az egyikbe Kirennát, hajókázzunk délre, kerüljük meg a szárazföld délnyugati sarkát, és álljunk be a homokos tengerpartra. Kirennával három újabb Lodestone-t építhetünk a parton, miközben a hajók lövik a védő tarosiakat. A Lodestone-okat is védjük le egy-egy őrtoronnyal és Bastionnal. Ajánlatos gyártani hamar egy Enclave-et is, hogy minél előbb lehessenek a tornyok körül keringő Parrotjaink, akik felfedik az ellenséget. Ha a parton helyzetünk nagyjából stabilizálódott, építsünk két Citadelt, és kezdjünk el gyártani Dirigible-ket. Ha összegyűlt egy 15-20-as sereg, repüljünk velük északra, és miközben folyamatosan kapjuk az utánpótlást a Citadelektől, Trebuchetjeink segítő zárótüze mellett haladjunk előre. Az épületeket messziről, hajókkal intézzük el, és lassan, de biztosan nyomuljunk előre megtisztítva az utat a börtönig. A börtönben öljük meg a foglyok őreit, majd takarítsuk el a tarosiakat a fogda közvetlen környezetéből. Ezután menjünk Kirennával a foglyokhoz (a börtönépületet romboljuk le, majd Kirennával tüntessük el), kísérjük őket a hajóinkhoz, és szállítsuk át őket kezdőszigetünkre.

23. A zakumi mészáros
(Veruna küldetése)

A kiszabadított foglyok szörnyű élményeikről számolnak be Kirennának: Zakum északi csücskében a gonosz Leimar báró rendszeresen kínozta, gyilkolta őket. A szörnyű sokkot átélt emberek csak egyetlen dolgot akarnak: bosszút...

Laza kis kommandó-küldetés az előző kemény pálya után: csapatunkkal együtt maradva, a regenerálódásokat kivárva menjünk a térkép északi részének közepéhez, ahol egy erőd található. Túlerőnket kihasználva törjünk be az erődbe, és öljük meg Leimart.

24. Rettenetes felfedezés
(Aramon küldetése)

Időközben Jorath eljut Lahumba, az egykori kandra királyságba, ahol a szörnyekkel benépesített dzsungel közepén található a Thesh Szíve. Jorath-et azonban kellemetlen meglepetés éri: Taros már megelőzte őt... A Thesh Szíve, a démonok és élőholtak elpusztításának kulcsa most Lokken kezében van.

Menjünk kis csapatunkkal keletre, másszunk fel a peremre, és járjunk körbe. Néhány goblin leöldösése közben négy Catapultra bukkanunk, amelyek a peremen vannak elszórva. Szigorúan a peremen haladva mozgassuk a Catapultokat és a csapatot a perem déli részének közepén található lejáróhoz, majd a passzív harcmodorú Catapultokkal a peremen maradva, a csapattal ki-kitörve és gyorsan visszavonulva tisztítsuk meg a középső kőfalig vezető utat a Trolloktól és a Jungle Orcoktól (sűrűn mentsünk, és mindig várjuk ki a teljes regenerálódást). Ezután Catapultjainkkal törjük át a kőfalat egy ponton, és nem törődve a veszteségekkel, mozgassuk be Jorathot a résen, egészen a térkép közepéig.

25. Árulás
(Taros küldetése)

Lord Buriash, Elsin egyik hűbérura elárulja Aramont, és Lokkenhez csatlakozik. Az esemény a meglepetés erejével hat, és az országba beengedett tarosiak Buriash pri-



békjeivel együtt söpörnek végig Aramon falvain...

A sztorihoz hűen igen könnyű küldetés: túlerővel kezdünk, de ha a térkép nyugati felén levő manaforrásokra építünk egy-egy Lodestone-t, még nagyobb lesz az előnyünk. Ezután már csak a megfelelő gyilkolóeszközt kell kiválasztanunk: mivel itt Aramon és Taros egységeivel egyszerre nyomulunk, bővelkedünk a durvábbnál durvább egységekben. Én a megfelelő épületek felhúzása után gyártottam 15 Knightot és 15 Fire Demont, de már ez is bőven sok volt a pályán levő aramoniak leveréséhez...

26. A jövő mi vagyunk
(Taros küldetése)

Buriash és Lokken seregei akadálytalanul jutnak el Narmer – egyébként nagyon jól őrzött – városába, ahol Anu temploma áll. Az új rend szellemében Buriash-ék elhatározzák, hogy lerombolják ezt a templomot, és a helyére felhúzzák Belial szentélyét.

Újabb húzós küldetés, amelynek már az elejétől kezdve erős, Catapultokkal és Cannoneerekkel támogatott rohamokat kapunk. A siker kulcsa a gyorsaság: minél előbb építsünk Lodestone-okat a térkép nyugati felébe (a várfal mellettire már nem kell), és a völgyben levő két Lodestone-t lássuk el megfelelő védelemmel. Ez mindenekelőtt nyolc-tíz Iron Beak legyen (akiket a nehéztüzérek ellen fogunk bevetni) és két-három Mage Tower a Lodestone-ok előtt. Ezután gyártsunk sok Barbariant, és ha elég gyorsak vagyunk, veszteségekkel ugyan, de állni tudjuk a csapásokat. Közben gyártsunk egy Acolyte-ot, aki egymás után cserélje le a Lodestone-okat Divine Lodestone-ra. Ahogy megszűnnek managondjaink, erősebb sereget állíthatunk fel. Az Iron Beakek folyamatos utánpótlása mellé Fire Demonokat, majd Blade Demonokat is gyárthatunk. Ha már minden Lodestone-unk Divine lett, e három egységet gond nélkül tudjuk folyamatosan termelni. Ha összeállítunk belőlük egy nagyobb sereget (húsz darab mindegyikből elég), kiirthatjuk a teljes várost, és Anu templomának lerombolása után a Dark Priesttel felépíthetjük a helyén Belial templomát.

27. Nem embernek való vidék
(Aramon küldetése)

Aramon is folytatja a tarosi offenzívát. Egy tehetséges hadvezér, Lord Dernhest vezetésével egy Shekelesh nevű nagyvárost szándékoznak leigázni, ám ehhez előbb meg kell tisztítani a környező vidéket a tarosiaktól.

A tarosiak hatalmas túlerővel, repülő egységekkel és mágusokkal kezdenek, így az első fél órában végig védekezésre kényszerülünk. Ezalatt építeni kell még négy Lodestone-t (egyet a bázisra, egyet fölé, kettőt pedig tőle délnyugatra), és először a nyugatihoz, utána a bázis fölöttihez a lehető leggyorsabban erős védelmet kell összehozni néhány Stronghold építésével az őrtornyok közé. Ha ez elkészül, építsünk bázisunk elé még két Strongholdot, majd még egy Keepet. A Keepekben állítsuk végtelenre a Knightok termelését. 25-30-nál álljunk meg, gyártsunk melléjük 10-15 Mage Archert, és hagyjuk őket bázisunkon. Most már fellélegezhetünk, az állandó tarosi rohamokat sikeresen visszaveri a védelmünk (a Mage Builderekkel azért nem árt néha megjavítani a rongálódott tornyokat). Építsünk a nyugati Lodestone-hoz négy-öt Trebuchetet, a Keepekben állítsuk végtelenre a Knightok és a Mage Archerek gyártását, majd amikor egy jó százfős sereg összejön, támadjunk! Először a térkép délnyugati sarkát tisztítsuk meg, majd lassan haladjunk észak fele, és folyamatos Knight- és Mage Archer-utánpótlás mellett lépésről lépésre öljünk meg minden tarosit.

28. Temessétek el a halottakat
(Aramon küldetése)

Lord Dernhest továbbmegy Shekelesh felé, és egyre kevesebb ellenállásba ütközik. Már csak néhány gyengébb élőhalott-csapat tartja fel...

Csapatunkkal végig együtt maradva kell északra haladnunk, miközben állandó élőhalott-támadásoknak leszünk kitéve. Próbáljunk meg sietni, és együtt maradni, így az eddigiek után ez már nem lesz gond. A sikerhez csak Lord Dernhestet kell északra vinni az út mentén.

29. Kihalt utcák
(Aramon küldetése)

Shekelesh lakosai megadják magukat Lord Dernhestnek, aki elfoglalja a várost és Elsin fennhatósága alá helyezi.

Lord Dernhesttel kell eljutnunk Shekelesh közepére. Mivel csak néhány kósza Zombie, és néhány helyi őslakos (Ghoul, Devourer) állja utunkat, ezt játszi könnyedséggel megtehetjük (balra kell elindulni, majd fel és jobbra). Akár az első tíz küldetésben is benne lehetne, annyira egyszerű.

30. Halálosztagok
(Taros küldetése)

Taros csapatokat küld Shekelesh felszabadítására. Előőrsnek néhány csendes léptű démont, akiknek a városfalakon kívül járőröző aramoniak megölése a feladatuk.

Trükkös kommandó-küldetés: kapunk két Blade Demont a városban cirkáló összes őrjárat kiirtására, plusz egy Gargoyle-t, amit már a pálya elején kilőnek. A falak mögé ne menjünk, csak az alsó, illetve a középső részen járkáló embereket kell megölni. A Mage Archerekkel vigyázzunk, mert bénító nyilakat lőnek (amint meglátjuk őket, rontsunk nekik), a Titanok és Barbarianok elől pedig meneküljünk.

31. Öldöklés Shekeleshben
(Taros küldetése)

A tarosiak erős csapatot gyűjtenek és visszafoglalják Shekelesht. Váratlanul érkeznek és túlerőben vannak – az aramoniaknak semmi esélyük!

Ez sem túl nehéz, mivel az ellenfél fix létszámmal kezd, ellenben mi rendszeresen kapjuk délről az utánpótlást. Először vegyünk fel délen védekező álláspontot, majd lassan nyomuljunk északra, és várjunk meg némi erősítést. Először mindig a Mage Archereket lőjük, illetve azokat, akik kárt tehetnek Sky Knightjainkban. Ha 15-20 Sky Knight összegyűlik, akár már egyedül velük is elintézhetnénk a térkép közepén levő helyőrséget – de azért vigyük a Blade Demonokat és a többi jómadarat is...

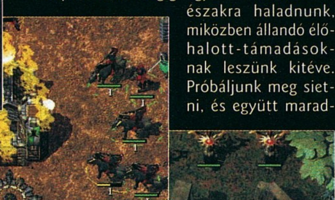
32. Csali
(Zhon küldetése)

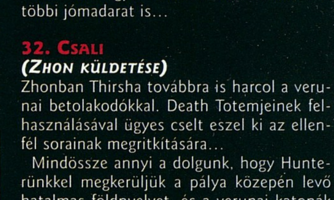
Zhonban Thirsha továbbra is harcol a verunai betolakodókkal. Death Totemjeinek felhasználásával ügyes cselt eszel ki az ellenfél sorainak megritkítására...

Mindössze annyi a dolgunk, hogy Hunterünkkel megkerüljük a pálya közepén levő hatalmas földnyelvet, és a verunai katonák figyelmét felhívva odacsalogassuk őket a túloldalon található Death Totemekhez, amelyek ropogósra sütögetik őket... Egyetlen dologra kell csak vigyázni: nagyon alattomosak a terepviszonyok, minden egyes kis bukkanót kerüljünk ki.



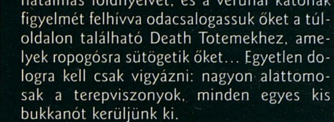












33. Egy csendes férfi
(Zhon küldetése)

Thirsha visszaszerezné elrabolt földjeit Verunától, ám előtte tisztában kell lennie a verunai helyőrségek pontos helyével. A felderítésre a megfigyelő képességeiről híres Uhru törzs egyik tagját kéri fel.

Egy Hunterrel kell felfedezünk hat verunai bázist. Ezeket a sötétzöld, magasabb területekről lehet igazán jól észrevenni, ha végigjárjuk a pálya kisebb-nagyobb fennsíkjait, mindegyikre ráakadunk. Csak arra kell ügyelni, hogy egyikhez se menjünk túl közel (érdemes mindegyik felfedezés után menteni).

34. Vérbosszú
(Zhon küldetése)

A zhoniak közelebb jutottak a verunaiak egyik központi bázisához, és most bosszútól fűtve pusztítják el a hazájukba betolakodókat.

Kemény és hosszú küldetés, amelyben kezdettől fogva verunai támadás alatt állunk. Éppen ezért először mindenképpen a védelmet építsük ki. Egy építővel gyorsan járjuk körbe a lenti zöld rész manaforrásait, és mindenhova rakjunk Lodestone-t, közben egy másik építővel húzzunk fel bázisunk elé egy Death Totem-láncot, ami biztos védelmet nyújt a támadások ellen. Ezután gyártsunk egy Shamant, és cserélgessük le vele a Lodestone-okat Divine Lodestone-okra, miközben a lent, középen található hármas manaforrás köré is húzzunk fel egy Death Totem-gyűrűt – ez elég sokáig eltarthat, úgyhogy állítsuk tízre a játék sebességét. Ezt követően védjük le a többi manaforrást is, majd gyártsunk négy Beast Lordot, és álljunk rá a Drake-gyártásra. 30-40 Drake-kel menjünk északnak, és először a térkép nyugati szélét, majd kerülve egyet az északi partot, a kikötőt pucoljuk tisztára. Közben kilövik Drake-jeinket, de mivel ekkorra már nincs managondunk, nem jelent problémát néhány perc alatt újratermelni őket. Az új csapattal folytassuk ott, ahol az előző abbahagyta, majd termeljünk megint újat, és így tovább. Állandó Drake-zaklatásainkkal előbb-utóbb felülkerekedünk Verunán (érdemes az egységtermelését megbénítani, a papokat és a Lodestone-okat támadni). Mivel rengeteg Bastion van fent, jó darabig eltart, amíg minden kék egységet átküldünk a túlvilágra.

35. Emen üzenete
(Aramon küldetése)

Lord Buriash egyezkedni próbál Elsinnel, és követeket kér tőle. Elsin nem bízza a dolgot a véletlenre: Ement küldi követként, ám nem a tárgyalás a feladata, hanem Buriash meggyilkolása.

Újabb kommandó-pálya: Emennel kell megölnünk Lord Buriash-t. Sétáljunk ki a várból és menjünk le a faluba Lord Buriash-hoz. Még ne támadjuk meg, hanem irtsuk ki a tőle északnyugatra levő búzatáblát, majd mentsünk. Ezután öljük meg a lordot, és azonnal meneküljünk vissza a búzatábla maradványain át. Siessünk vissza a várba, amilyen gyorsan csak tudunk, mert a lord pribékei azonnal utánunk iramodnak.

36. Az istenadta nép
(Aramon küldetése)

Buriash halála után a köznép megelégeli a tarosiak pusztítását. Egy bizonyos Ayla asszonyság vezetésével fellázadnak, és megölik az Aramonhoz hűtlen csatlósokat.

Ayla asszonysággal kezdünk, először vele kell összegyűjteni a pálya alsó fertályán található falvakból az embereket. Összesen van vagy harminc, úgyhogy ez eltart egy jó darabig. Velük gyorsan foglaljuk el a vár kinyúló bástyáján található Trebuchetet, majd a kis térképen célozva lődözzük le a Trebuchettel a látható ellenfeleket. Ezután hagyjuk Aylát a Trebuchetnél, a többiekkel pedig sétáljunk fel a várba. Ha piros pontot látunk, újra lőjünk a Trebuchettel, a ránk támadó Swordsmaneket pedig gyorsan végezzük ki. Ha jól tartalékoljuk embereink erejét és elég gyorsak vagyunk, nagy veszteségekkel ugyan, de sikerül ez is.

37. A Thesh Szíve
(Aramon küldetése)

Végre sikerült Jorath-nek megtalálnia a Thesh Szívének tartózkodási helyét. Elamban van, Taros fővárosában, Belial temploma mellett őrzik. Jorath megpróbálkozik a lehetetlennel: belopózik a városba, és megszerzi a varázstárgyat.

A legnehezebb kommandó-küldetés. Először is jussunk el a templom déli bejárata elé, úgy, hogy közben egyetlen embert se veszítsünk (ez még nem nehéz). Ezután szorosan együtt maradva rohanjunk fel, a két Mage Towernél villámgyorsan intézzük el a két Executionert, majd rohanjunk tovább, és miután a kapuhoz értünk, azonnal forduljunk jobbra. Itt szorosan a fal mellett rohanjunk tovább a szemközti falig, ahol már nem kell a Mage Towerektől tartanunk. Ha Jorath és még három-négy katona túléli (nem fog elsőre sikerülni, sőt, lehet, hogy tizedszerre sem...), pihenjünk, amíg összes egységünk meg nem gyógyul, majd a templom északkeleti sarkában található épület keleti oldalán öljük meg a lehető leghamarabb az Executioner-Skeleton Archer párost, és fussunk fel az épület északi oldalához, a kis folyosóra. Ha eddig eljutunk, már csak a másik oldalon kell kirohannunk a Thesh Szívéhez. Ennél a küldetésnél minden jól sikerült (azaz túlélt) útszakasz után érdemes menteni!

38. Erők gyülekezése
(Aramon küldetése)

A Thesh Szívével Jorath Estoril szigetére utazik, egy ősi kandra városba, ahol Anu főpapjai olyan szertartást készítenek elő, amelyet még atyjuk, Garacaius sem alkalmazott: megidézik Anu szent aranysárkányát.

Az Acolyte-okkal a délnyugaton található erdőben keressünk három szarvast, és vigyük őket az északkeleti szentély közepére. Mivel nem ütközünk ellenállásba, ez sikerülni fog. Ezután álljunk az Acolyte-okkal is a szentélybe, majd a Swordsmanekkel áldozzuk fel a szarvasokat. Ezzel megidézzük Anu sárkányát, akivel simán lerombolhatjuk az északnyugati ellenséges helyőrséget.

39. Tündöklő szárnyak
(Aramon küldetése)

Az aranysárkány hatalmától megittasult aramoniak nekilátnak, hogy a sárkány segítségével kiűzzék földjükről a tarosiakat.

A feladat egyszerű és könnyű: az összes tarosit ki kell irtanunk, ami a sárkány Earthquake varázslatával és a sárkányt védő kis csapattal nem nehéz. Az alkalmazandó módszer a következő: repüljünk előre a sárkánnyal, és egy nagyobb csapat közepére eresszünk egy Earthquake-et, majd többi egységünkkel menjünk utána, és öljük meg a maradékot. Apránként így leradírozhatjuk a piros pöttyöket a pályáról.

40 Történelemmé égetve
(Aramon küldetése)

A sárkány tovább büntet, ezúttal Zhon partjainál. Thirsha látja, hogy nincs esélye a szárnyas szörnyeteg ellen, úgyhogy megszervezi a menekülést.

Újabb „büntető küldetés", amelyet a sárkánnyal egyedül meg



lehet oldani, de mivel több gyalogos is a rendelkezésünkre áll, el sem lehet rontani. Repüljünk, varázsoljunk Earthquake-eket az ellenségre, és fújjuk le lánggal a maradékot.

41. Összeomlás
(Zhon küldetése)

Thirsha nem bír szembeszállni Veruna és Aramon egyesített erőivel. Miután megsérül egy csatában, úgy dönt, hogy visszavonulnak kelet felé.

A sérült (azaz repülésképtelen) Thirshát kell biztonságban eljuttatnunk keletre, azonban röviddel azután, hogy elindulunk, egy nagyobb verunai csapat támad ránk. Bátran álljunk le velük harcolni, és használjuk Thirsha varázslatait, mert túlerőnk miatt mi nyerünk. Amint leverjük a verunaiakat, rohanjunk a maradékkal keletre, és vigyük ki Thirshát a pálya szélére.

42. Szökés
(Zhon küldetése)

A visszavonulás sikerül, Thirsha megmenekül a közelben járőröző aramoniaktól, és visszahúzódik Death Totemjeivel védett dzsungelébe, ahonnan a játék folyamán már nem is jön ki többet. Továbbra is Thirshával kell menekülnünk, ezúttal a pálya északkeleti sarkában található Death Totemekhez. Óvatosan haladjunk, akit lehet, messziről intézzünk el Stone Gianttel, a kis térképen kijelölve a célpontot. Én ezt a küldetést elbohóckodtam az elején: elővigyázatlan voltam, belerohantam egy csapat verunaiba, és a küzdelem után csak Thirsha és egy Stone Giant maradt meg. De még így sem volt nehéz eljutni a Totemekhez, mert a Giant messziről levadászta a Crossbowmaneket, valamint a többi ocsmányságot.

43. Becses rakomány
(Taros küldetése)

Most, hogy Buriash halott és Thirsha visszavonult, már csak Lokken és serege áll az aramoniak útjában. Tudja ezt az öreg nekromanta is, és megpróbál kijuttatni egy titokzatos „üveget" a várából.

Először a Bottle Wagon kivételével rendeljünk csapatba minden egységet, majd nyissuk ki a kapukat, és rontsunk ki. A falak előtt álljunk meg, zárjuk be a kapukat és az érkező támadást a Mage Towerek segítségével verjük le. Ezután kerüljünk el nyugat felé, ahol egy patkó alakú kanyar van az útban. Haladjunk tovább délre, és a fal nyugati oldalán levő lyukat is tisztítsuk meg az ellenféltől. Menjünk be a lyukon, és egy elegáns kanyarral támadjuk hátba a fal középső részén állomásozó Catapultokat és Cannoneereket. Közben egy nagyobb sereg érkezik a fenti kapuhoz, de ha elég hamar leöljük a Cannoneereket és besegítünk a fenti Mage Towereknek, az utolsó akadály is elhárul az elől, hogy a Bottle Wagont biztonságban délre vezessük.

44. Szorul a hurok
(Aramon küldetése)

Elsin és Kirenna megkezdik Taros fővárosának, Elamnak az ostromát. Először tüzérséget helyeznek a falakon belülre, hogy senki ne hagyhassa el a várost.

Építsünk a két forrásra egy-egy Lodestone-t, majd húzzunk fel egy Keepet, és gyártsunk egy Acolyte-ot. Vele cseréljük le a Két Lodestone-t Divine Lodestone-ra, miközben verjük vissza csapatunkkal az első támadásokat. Ezután építsük meg az összes gyártóépületet, és vegyük körbe a bázist Strongholdokkal és őrtornyokkal. Most építsünk két-három Trebuchetet és messziről lődözzük le Taros épületeit. Ezalatt gyártsunk tíz Dirigible-t, és a védelmük alatt szigorúan a térkép déli szélén haladva menjünk el egy Priestesszel, egy Acolytetal és egy Mage Builderrel a térkép aljának közepén található manaforrásokhoz. Itt a két alsó forrásra húzzunk fel újabb Divine Lodestone-okat és vonjuk köréjük Stonghold-őrtorony gyűrűt. Ezután gyártsunk ide is Trebucheteket, és ritkítsuk meg innen is az ellent. Közben gyártsunk Dirigible-ből és Amazon Knightból annyit, amennyi a létszámlimit, és lassan előrenyomulva tisztítsuk meg a térképet a tarosiaktól. Először a Mind Mage-eket lőjük, mert kellemetlen perceket szerezhetnek nekünk azzal, hogy ellopják az egységeinket. Az északnyugati saroknál a fali átjárónál álljunk meg, és gyártsunk itt is két Trebuchetet. Ezután irtsuk ki a maradék tarosit és húzzunk fel két Keepet a falakon belülre. Ezekből gyártsunk húsz Cannoneert.

45. Veszélyes ostrom
(Taros küldetése)

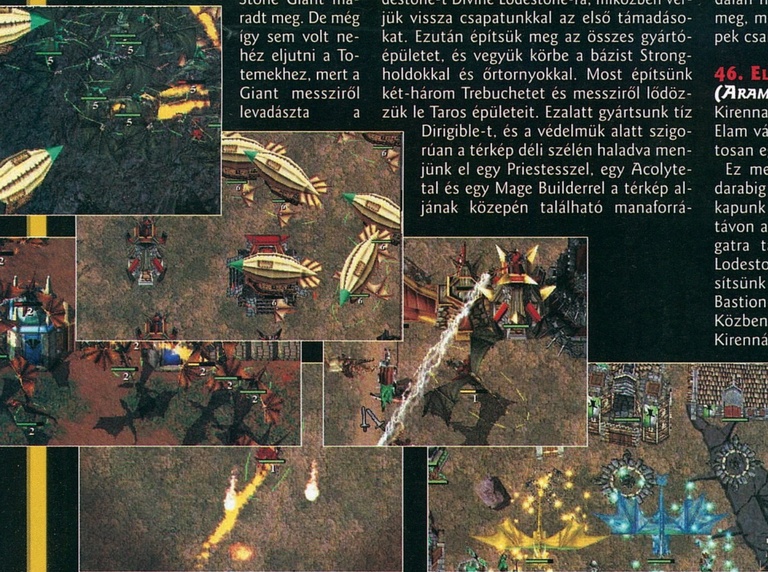
Az „üveg" sikeresen kijutott Elamból, azonban a tengerpart mellett még sok veszély leselkedik rá, mivel ott állomásoznak a verunaiak.

A pálya elején még ne menjünk sehova, csak álljuk el a Bottle Wagon előtti terepet. Hamarosan támadást kapunk, amelyet mágusaink és Sky Knightjaink segítségével játszva leverhetünk. Ezután araszolgassunk előre, és a térkép bal oldalán haladva a Wagon előtt irtsuk ki az ellent, elsősorban a Fire Mage Fire Storm képességét használva. Ha valaki eljut a Wagonig, a lehető leggyorsabban öljük meg, mert nincs túl sok életereje a kocsinak. Egészen a térkép aljáig jussunk el így, és minden szárazföldi ellenséget pusztítsunk el, plusz lent délen a vizieket is. Ha már biztosak vagyunk a dolgunkban, vigyük a Bottle Wagont délre a terület nyugati oldalán haladva, és egy pillanatara se álljunk meg, mert a vízen vesztegló Trebuchet Shipek csak arra várnak...

46. Elam Szíve
(Aramon küldetése)

Kirenna és Elsin feltartózhatatlanul halad Elam városának közepe felé, lassan, de biztosan egyre közelebb kerülve Lokkenhez.

Ez megint nagyon húzós... Az elején jó darabig szenvedni fogunk, kezdéskor rögtön kapunk néhány nagyobb támadást. Hosszú távon az a cél, hogy a kezdési helytől nyugatra található fenti manaforrásra Divine Lodestone-t építsünk, mellette bázist létesítsünk Sea Forttal, és körbevegyük a bázist Bastion-őrtorony kombinációjú védelemmel. Közben rengeteg támadást kapunk, de ha Kirennával és Elsinnel aktívan védekezünk, és Elsinnel feltámasztjuk az elhullott egységeket (elsősorban az ellenség Fire Demonjait), ez sikerülhet. Közben derítsük fel nagyjából a terepet, és a bázisunktól délkeletre levő manaforrásnál létesítsünk újabb nagyon jól levédett Divine Lodestone-t. Ezalatt sok támadást kapunk lent, úgyhogy egy erősebb csapattal érdemes idejönni. Ha ezzel is megvagyunk, gyártsunk le egy



kisebb flottát (tíz Harpoon, hat Man of War, három Trebuchet Ship), és tisztítsuk meg velük bázisunk környékét. Ezt követően gyártsuk le a maximális számú Dirigible-t, a két sárkányt, a Sea Dragont, valamint a Gold Dragont – velük irtjuk ki a tarosiakat. A sárkányokkal röppenjünk előre, süssük el legdurvább varázslataikat, majd a Dirigible-k (természetesen folyamatos utánpótlás mellett) intézzék el a maradékot.

47. A Tengeri Árny
(Taros küldetése)

Lokken titokzatos küldeménye, az „üveg" leér a tengerhez, ahol végül felpakolják a Sea Shadow nevű hajóra, ami kifut vele a nyílt vízre.

Továbbra is a Wagont kell adjusztálnunk, és továbbra is a Fire Mage-ek Fire Storm képessége az, ami kihúz bennünket a csávából. Messzire kerüljük el a vízpartot és lassan haladjunk délre, miközben egy-egy Fire Mage-dzsel előrelopakodva Fire Stormozzuk le az ellenfelet, a maradékot pedig Fire Breath-szel, illetve a Weather Witchek Lightning varázslatával intézzük el. Ha sikeresen levánszorgunk a Wagonnal a kikötőbe, megjelenik a Sea Shadow hajó, ami láthatatlanná tud válni. Pakoljuk be a Sea Shadowba a Bottle Wagont, majd a gálya képességét kihasználva hajózzunk el északnak.

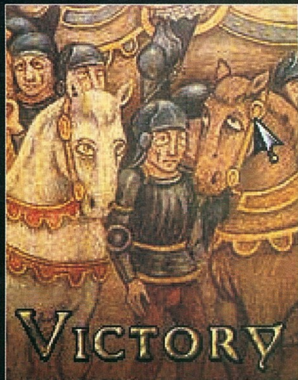
48. A mennyek is beleremegnek
(Aramon küldetése)

Elsinnek és Kirennának sikerül sarokba szorítania Lokkent, aki elbújik elit egységi által őrzött várában, de nincs kegyelem a számára: Elsin és Kirenna végeznek vele.

Méltó pálya az utolsó küldetésnek! A legnehezebb, a leghosszabb, a legbonyolultabb... Már az elején kapunk két oldalról (északról és délről) egy olyan támadást, hogy belefeketedünk... Ennek visszaverésében mindenképpen segítsünk be Elsinnel és Kirennával, majd a támadók kivégzése után támasszunk fel Elsinnel annyi halottat, amennyit csak tudunk (nem kell teljesen felgyógyítani őket, elég, ha éppen csak lábadoznak, úgyis regenerálódnak). Elsin feltámasztási képességét gyakoroljuk a csapatunktól keletre fekvő hullákon is, és így – mivel van a torzók között Priest of Lihr-hulla – már az első épített Lodestoneunk Divine lehet. Az ezt követő óra azzal telik el, hogy szert tegyünk három jól védett Divine Lodestone-ra. Ehhez először a kezdőpozíciónál levő két egymás alatti forrásra építsünk egyet-egyet, majd vegyük körbe az így keletkezett bázist Stronghold-őrtorony védelemmel. Ezalatt rengeteg támadást kapunk, de ha a tornyok mellé építünk egy Trebuchetet is, a Mage Towereket messziről leszedhetjük, ha pedig Elsinnel ügyesen akciózunk, és Earthen Wave varázslatai után feltámasztjuk az ellenséges hullákat, még gyarapíthatjuk is katonáink számát. Ha fent elkészül a védelem, vonuljunk délre Elsinnel, valamint egy kisebb csapat katonával, és a védelmük alatt (természetesen elsősorban Elsinnel ki-kitörve) húzzunk fel egy Stornghold-őrtorony-gyűrűvel védett Divine Lodestone-t. Igyekezzünk elsősorban a Fire Demon-hullákat feltámasztani – igen jó védelmi egységek. Ha lent is elkészültünk, egy nyugodtabb időszakban Elsinnel szaladjunk délre, és keressünk Dark Masont, miközben fent kezdjük el gyártani a Gold Dragont. Ha nagyon meggyengülünk, rohanjunk vissza, gyógyíttassuk meg magunkat egy Mage Builderrel, és megint menjünk le. Addig ismételgessük ezt a folyamatot, amíg sikerül megölnünk és feltámasztanunk egy Dark Masont. Ezzel nyert ügyünk van, mert innentől kezdve Taros egységeit is gyárthatjuk. Rohanjunk hát vissza a Dark Masonnal a bázisra, építsünk egy Temple-t és gyártsunk belőle nyolc-tíz Sky Knightot. Ezután gyártsunk egy Dark Priestet, és idézzük meg a Gold mellé a Black és Sea Dragont is. A sárkányokkal és a Sky Knightokkal repüljünk délre, majd először a sárkányok harmadik szintű varázslataival, majd a Sky Knightokkal is besegítve tegyük múlt időbe a térkép délnyugati csücskében levő kis tarosi bázist. Igazából eddig volt nehéz a küldetés, mert ezek után a most lerombolt bázis helyén is könnyen létesíthetünk Divine Lodestone-t, és ezzel elég manánk lesz arra, hogy egy Templeből és egy Citadelből folyamatosan gyártsuk a Dirigible-ket és a Sky Knightokat (szárazföldi egységeket nem érdemes, mert Lokken várában nagyon keskeny ösvények és nagy lejtők találhatók). A repülőkkel lassan megtisztíthatjuk a Lokken vára előtti nagy, faltöredékekkel tűzdelt terepet, és elhullott egységeinket folyamatosan pótolva állandó túlerőben maradhatunk. Lokken várát bevenni már keményebb dió, mivel ott rengeteg veterán Fire Mage, Weather Witch és Mind Mage található Ezeknek ajánlatos a három sárkánnyal adni némi varázslatot (majd sürgősen visszavonulni velük, hogy meg ne haljanak), és a Dirigible-kkel és Sky Knightokkal együtt maradva leölni a maradékot. Lokkent a térkép délkeleti csücskében találjuk. Megölhetjük Dirigible-kkel és Sky Knightokkal is, az igazi szerepjátékos-stratéga azonban előtte mindenkit leirt a pályáról, majd Kirennával és Elsinnel megy oda Lokkenhez, egy kis testvéri beszélgetésre... Ha Lokken meghal, sikeresen teljesítjük a pályát – és egyben a játékot –, lehet tűzijátékot eregetni... Még egy megjegyzés: ha esetleg nem sikerülne Dark Masont feltámasztani, csak Dirigible-kkel is meg lehet csinálni a küldetést, csak úgy még nehezebb és tovább tart. Egyébként jellemző, hogy ez a legvérengzőbb pálya: Lokken megölése előtt nekem kb. 1400 ártatlan kis tarosi szörnyikét kellett a másvilágra küldenem...

Lokken meghalt, Thirsha visszabújt Zhon dzsungeleibe, Kirenna és Elsin pedig boldogok, hogy sikerült véget vetniük a már több mint 1500 éve tartó háborúnak. De senki sem sejti, hogy Darien határain túl a Sea Shadow hamarosan eljuttatja úti céljához Lokken küldeményét, egy életesszenciával teli kis üveget...

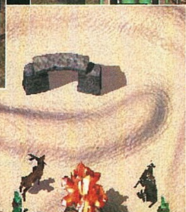
STÖKI











Nethírek

Megsemmisítette a szexuális tartalmú anyagok internetes terjesztőit célba vevő michigani törvényt a szövetségi bíróság. A rendelet augusztus 1-jén lépett volna életbe, végrehajtásával 2 év börtönnel és 10 000 dollár bírsággal sújthattak volna akár egy orvost is, aki szexuális témájú anyagokat tesz közzé a Weben. A bíró véleménye szerint a szülők felelőssége, hogy megóvják gyermekeiket az Interneten levő szexuális tartalmú anyagoktól.

Elsőként csatlakozhat a következő generációs Internetnek is kikiáltott National Transparent Optical Networkhöz egy kaliforniai NASA laboratórium. A több éve épülő hálózat, amely része a kormány által kezdeményezett SuperNet projektnek, eddig csak a fejlesztés helyszínén, San Franciscóban működött. A fejlesztések célja, hogy az 5-10 év múlva fellelhető hálózatok a mai átlagos hozzáférésnél ezerszer nagyobb adatátviteli sebességgel rendelkezzenek.

Az Apple bemutatta a QuickTime internetes tévéhálózatot. A napi 24 órában üzemelő szolgáltatást többek között az ABC News, a RollingStone.com, a Bloomberg, a Fox, a Disney és az HBO látja el tartalommal. Lehetőség nyílik a saját otthonból sugárzott műsorokra is, ehhez azonban előbb be kell szerezni a QuickTime Streaming Server programot, amelyet az első 90 napban 25 ezren töltöttek le az Internetről. A megfelelő sávszélességet 1000, a világ különböző pontjain elhelyezett szerver biztosítja.

Az MP3.com részvényeinek értéke közel megháromszorozódott tőzsdére vezetésének napján. A cég piaci értéke elérte a 6,9 milliárd dollárt, maga mögé utasítva olyan óriásokat, mint például az EMI lemezkiadó, a maga 6,4 milliárd dollárjával. Az MP3.com tőzsdére lépésével közel egy időben szinte az összes „hagyományos" nagy kiadó (Universal, Sony, EMI, Virgin) bejelentette, hogy hamarosan letölthető zenét kínál majd, de megvárja a biztonságos, fizetős formátum megjelenését.



Első alkalommal indított büntetőeljárást a Budapesti Rendőrfőkapitányság a hazai Interneten keringő pedofil fotók miatt. A képeket nyilvánosan közzétevő fiatalembert az új Btk.-ban szereplő tiltott pornográf felvételek készítésével és forgalmazásával vádolják, amit 2-8 év közötti börtönbüntetéssel büntet a törvény. A német hatóságok szakértőinek aktív segítségével azonosították a férfit, aki az eddigi adatok szerint több ezer pornográf tartalmú felvétellel rendelkezik, amelyek közül több százon 9-12 éves lányok láthatók, ugyancsak gyermekkorú fiúkkal, félre nem érthető pozitúrákban. A gyanúsított beismerte tettét, bár állítása szerint ő maga egyetlen fotót sem készített, a képeket az Interneten keresztül cserélgette.

Megváltoztatta a Microsoft Magyarország weboldalát a Rebels Hacker Crew nevű hackertársaság. A lapra a céget gyalázó, gúnyos képek és szövegek kerültek. A feltört szerver a Microsoft Internet Information Server 4.0 változata, amely Windows NT vagy Win98 operációs rendszeren fut. A hackerek nem elégedtek meg a Microsoft feltörésével, a Pronet Internet-szolgáltató weboldala (ami szintén Microsoft szoftverekkel működött) helyére is a hackerek irománya került.



Az ENSZ elhatárolódott Fejlesztési Csoportja ajánlásától, miszerint adót kellene szedni az e-mailek után. A heves tiltakozást kiváltó gondolat szerint, ha minden századik e-mail után egy cent adó folyna be, az 1996 óta már 70 milliárd dollár bevételt termelt volna.

A száz legnagyobb magyar vállalat közül mindössze 45 rendelkezik honlappal – derült ki a Carnation Consulting felméréséből. Ezeknél a cégeknél hozzávetőlegesen 107 ezer számítógépet használnak, és minden harmadik gép rendelkezik Internet-hozzáféréssel. A vállalatok 64 százaléka rendelkezik írott informatikai stratégiával, ám az Internet felhasználására vonatkozó stratégiája csak 7 százalékuknak van. Jellemző, hogy a vizsgált cégeknek kevesebb, mint a fele rendelkezik honlappal, ám ezek többségén sem használják ki a Web nyújtotta lehetőségeket, megelégszenek azzal, hogy prospektusaikat felteszik a netre.

Ezentúl durvább, korábban vulgárisnak minősített, és ezen okból kifolyólag tiltott szavakat is lehet domainként regisztrálni. A domainnevek cenzúrájának végét a Network Solutions Inc. nyilatkozata jelenti, amelyben a cég elhárított minden további felelősséget a .com, .net, .org címekre regisztrált nevekre. Az NSI nemrég megszűnt monopóliuma hatására döntött amellett, hogy a konkurencia fejlesszen magának szűrőprogramot, és saját belátása szerint engedélyezze a domaineket.

A Disney megvásárolja az Infoseek maradék 57%-át is, és az így tulajdonába került céget többi internetes tulajdonával együtt beolvasztja a Go.com nevű új cégbe. A Go.com alá tartozik az Infoseek mellett a Disney.com, a Club Blast, a Disney Store Online, a Family.com, az ABCNews.com és az ESPN.com. Az így létrejövő óriáscég tervezett idei bevétele 350 millió dollár, amelyből 200 millió internetes bevétel, a maradék a Disney katalógus-áruházának bevétele.

A Swatch olyan karórát készül piacra dobni, amellyel e-mailezni is lehet. Az Access órára egy speciális egéralátéten keresztül töltődnek le a tulajdonos levelei. Az egéralátét az órába épített kód alapján képes felismerni gazdája óráját, amellyel drót nélküli kapcsolatot létesít. Az óra és a mousepad PC-vel és Mac-kel is használható, várhatóan még idén piacra dobják 125 dollár körüli áron.



Egy új felmérés eredménye szerint a világhálón összesen 800 millió lap található, amely 15 TeraByte adatot jelent. A kereskedelmi lapok teljesen uralják a Webet; az Internet anyagának 83 százaléka tartozik ide, 6 százalék tartalmaz oktatási vagy tudományos anyagokat, és mindössze 1,5 százalékukon érhetők el pornográf anyagok. A felmérés ugyanakkor siralmas képet fest a keresőszerverek hatékonyságáról: még a legjobb eredményt produkáló kereső is csak 16 százalékát ismeri a kereshető weblapoknak, vagyis az Internet olyan, mint egy jéghegy, a nagyobbik része – körülbelül kilenc tizede – víz alatt van.

Netböngésző

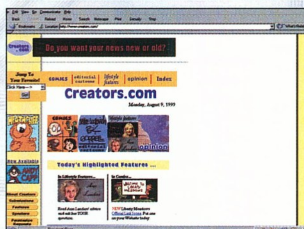
Online naptár
http://www.myfamily.com

Nem kis segítséget jelenthet ez az oldal mindenkinek, aki egy kicsit is feledékeny. Manapság nem igazán van idő arra, hogy a naptárt böngészve minden nap azt figyeljük, kinek van éppen születésnapja, névnapja, vagy egyéb fontos események. Ekkor lép a képbe a myfamily.com. Itt csupán egyszer kell beállítanunk minden fontos dátumot, valamint saját e-mail címünket, és biztosak lehetünk abban, hogy időben értesülünk minden fontos eseményről! Többször kapunk figyelmeztetést, napokkal az aktuális dátum előtt. Ha jobban belejövünk, csinálhatunk magunknak családfát, különféle albumokat, és még sok minden mást. A sokak által jól ismert chat-rész is megtalálható, ahol – ha szerencsénk van – több ismerőssel is beszélgethetünk.



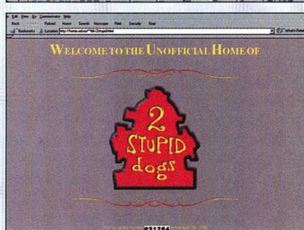
Hardver tuning
http://www.overclockers.com

Ha valaki új gépet szeretne venni, de nem tudja eldönteni, milyen processzort tegyen bele, vagy egyszerűen nincs elég pénze a csúcsmodellre, érdemes egy pillantást vetnie a hardverguruk oldalára. Itt a fontosabb Intel és AMD processzorokról tudhatjuk meg, hogy mennyire lehet őket „felhúzni", magasabb sebességen használni a hivatalosnál. Ezzel – bár a gyártók nem igazán szeretik – nagy segítséget kapunk a vásárlás előtt. Nemcsak azt tudhatjuk meg, hogy mi mennyire tuningolható, de azt is, hogy az adott sebességen mi az ajánlott, optimális hűtési mód. Rengeteg hasznos linket lehet még itt találni számítógépes hírekkel, újdonságokkal, érdekességekkel kapcsolatban. Ez az oldal azoknak készült, akik már egy kicsit jobban értenek a hardverhez – hiszen az itteni tippeket felhasználva processzorunk „életével" játszhatunk!



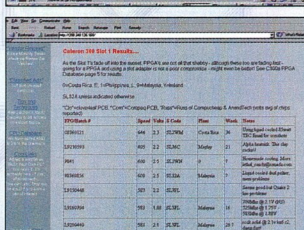
Cartoon Network
http://www.creators.com

Ha esetleg szüksége lenne valakinek egy kis virtuális képregényhez, jó helyen kopogtat, itt mindenki kedvére kutathat kedvencei között. Megtalálhatjuk többek között a Tini ninja teknőcöket, Heathcliffet, Zorrót, valamint a magyar és külföldi kereskedelmi csatornákon éppen aktuálisan futó rajzfilmek szereplőit is. Ugyanakkor nem csak közismert, hanem (legalábbis általam) teljesen ismeretlen hősökkel is találkozhatunk itt. Ilyen például: B.C., az ősember, Momma, és így tovább. Igazi ínyencségként vannak itt olyan képregények is, amelyeket sehol máshol a világon nem találunk meg, hiszen a weboldal készítői alkották őket. Ha valaki nem tartja az egyes TV-csatornák rajzfilm-részlegét eléggé választékosnak, mindenképpen látogasson el ide, és szerezzen magának új barátokat.



Sok ostoba kutya
http://home.sol.no/~tbk/2stupid.html

Biztosan sokan ismerik a Cartoon Network sztárjainak, a két ostoba kutyának (2 Stupid Dogs) történetét. Akinek azonban mindez nem lenne elég, esetleg még sokkal többet szeretne megtudni ezzel a témával kapcsolatban, az mindenképpen látogasson el ide. Sokféle információt, adatot, hangmintákat, képeket, linkeket lehet találni kedvenc ebeink életéről! Különféle kategóriákba vannak sorolva az egyes poénos jelenetek a rajzfilmről, valamint kép és hang szerint is csoportosítva vannak az információk. Ami itt 2 Stupid Dogs-témában nem található meg, az nem is létezik! Mindenre kiterjedő, széles választékot kapunk a két kutyasztár életéről. Akinek azonban mégse lenne elég ennyi, vagy azt hiszi, hogy már mindent tud a témával kapcsolatban, az egyszerűen nem nézte át elég tüzetesen az oldalt!





Egy kis tréfa...
http://karikatura.hungary.hu/

Ha meglepetést akarsz küldeni valakinek, esetleg karikatúra-formában, nagyon jó lehetőséget nyújt erre ez az oldal. A rengeteg témát feldolgozó oldalon megtalálható többek között a horoszkóp, különféle állatok, emberek karikatúrái hazai, illetve külföldi mesterektől. Ezen kívül van még nagyon sok egyéni téma is, mint például a reggeli sör, ébredezési problémák, tánc, csiga a kanyarban és még igen széles körben lehetne folytatni a sort. Általában elég mélyre kell magunkat ásni az oldalon, hogy valami nagyon jó poént találjunk, de mindenképpen megéri. Az egyes linkek továbbvezetik az egyszerű halandót a karikatúrák fantasztikus világába – mindenesetre én nem találtam ehhez foghatóan színvonalas oldalt, persze lehet, hogy bennem van a hiba, hogy nem bogarásztam át a kínált több száz (!) link mindegyikét...

ZEROCOOL

Üzenőprogramok háborúja

Alig több mint egy évvel ezelőtt egy addig teljesen ismeretlen, aprócska izraeli cég, a Mirabilis netes üzenőprogramja, az ICQ (I Seek You, azaz Téged Kereslek) elképesztő sikereket ért el az Internet-felhasználók között: az ingyenes rendszer néhány hónap leforgása alatt 15 millió felhasználót gyűjtött. A Net „cápái" közül elsőként az America Online ébredt, és gyorsan fel is vásárolta a programot. A többi hoppon maradt óriáscég ezt persze nem nézte tétlenül, és az elmúlt fél évben elkészítették a maguk ICQ-klónjait...

Az instant üzenőprogramok ötlete valójában nagyon egyszerű (mindenki azon csodálkozik, hogy csak '97-'98-ban jutott eszébe valakinek a dolog): a program a háttérben figyel, majd ha létrejön az Internet-kapcsolat, bejelentkezik az ICQ szerverre, és folyamatosan figyeli, hogy a listánkra felvett többi ICQ-felhasználó közül ki van éppen online. Egy másik becsatlakozott felhasználó nevére kattintva rövid szöveges üzenetet tudunk neki küldeni (esetleg file-okat), vagy IRC-szerű beszélgetést kezdeményezhetünk – akár több személylyel is egyszerre. Olyan, mintha egy telefonunk lenne a neten, azzal a különbséggel, hogy pontosan tudjuk, kit találunk éppen „otthon", és kit nem.

A felvásárlás után az ICQ diadalútja folytatódott, mára felhasználóinak száma elérte a 40 milliót. Az America Online ezzel párhuzamosan kifejlesztette saját üzenőprogramját, az AOL Instant Messengert, ami az AOL-felhasználók 45 miliós táborával a háta mögött hamar az ICQ „házon belüli" vetélytársa lett (a hírek szerint egyébként a cég az ICQ-t az ötös Netscape Communicator szerves részévé akarja tenni, és az Instant Messengert megtartani „normál" üzenőnek). A gondok ott kezdődtek, amikor a nyár közepén a Microsoft és a Yahoo is saját üzenőprogrammal jelent meg a piacon, amelyek szinte a megszólalásig hasonlítottak az ICQ-ra...

A botrány akkor robbant ki, amikor kiderült, hogy a Microsoft MSN Messenger nevű programjának alapelve gyökeresen eltér a megszokottól: míg az addigi üzenőprogramokkal csak ugyanazon program felhasználóival lehetett kapcsolatot tartani (vagyis pl. ICQ használatával csak másik ICQ-használóval lehet beszélgetni, a különböző üzenők kölcsönösen inkompatíbilisek), a Microsoft programjával az AOL Instant Messenger felhasználóit is el lehet érni. Ezt első ránézésre a szabványosítás felé tett lépésnek is gondolhatnánk, azonban a Messenger a felhasználók AOL-azonosítóját és jelszavát kéri, így hozzáfér az AOL hosszú évek alatt összegyűjtött, aranyat érő felhasználói adatbázisához. A háború ezzel kezdetét vette... Az AOL egy hét alatt háromszor változtatta meg a felhasználói listáihoz való hozzáférés procedúráját, a Microsoft pedig háromszor adott ki még a változtatás napján (!) egy-egy patch-et a Messengerhez, ami újra AOL-kompatíbilissé tette a programot.

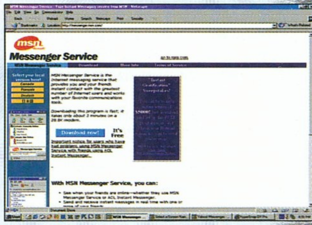
A nagy nyilvánosság előtt az AOL a felhasználói személyi adatainak hős védelmezőjeként, a Microsoft pedig a szabványosítás élharcosaként próbálja mutatni magát, a valódi cél azonban mindenki számára világos: a harc tétje a világ legnagyobb Internet-szolgáltatójának felhasználói adatbázisa, amelynek birtokában könnyen a saját programját teheti szabvánnyá bármelyik cég. Felmerül a kérdés: lévén ingyenes programokról beszélünk, mire is megy ki ez az egész felhajtás? Nos, egy szabványos, azaz felhasználók tízmilliói által naponta használt program révén kialakult reklámfelület valószínűleg többet ér, mint egy-egy kisebb állam teljes nemzeti összvagyona... Emellett az üzenőprogramok segítségével könnyen tudja egy-egy cég a saját portálja felé terelni felhasználóit, ami újabb aranybányát jelent a netes hirdetők számára.

A Microsoft a Internet Engineering Task Force nevű, Internet-szabványok megalkotásában illetékes csoportnál lobbizik teljes gőzzel, válaszként az AOL megalakította az instant üzenőprogramok szabványügyi tanácsadó testületét (valószínűleg nem a véletlen műve, hogy a Gates-birodalom képviselőin kívül csupa olyan cég került a testületbe, akik nem éppen Microsoft-barátságukról híresek: AOL, Apple, Sun, Novell, Realnetworks...).

A háború sorsa még nem dőlt el, teljesen nyitott a kérdés, hogy melyik válik a legnépszerűbb üzenőprogrammá. A három versenyző közül az AOL programjainak van jelenleg a legtöbb felhasználója, azonban a Netscape csökkenő népszerűsége miatt ezt a számot valószínűleg elég nehéz tovább növelni. A Microsoft mögött áll egyértelműen a legnagyobb tőkeerő, azonban a végeláthatatlan monopóliumperek miatt erősen meg van kötve az MS keze a felhasználói tábor bővítésére irányuló eszközök használata terén. A harmadik induló, a Compaq, a Yahoo és a GeoCities színeit viselő Yahoo Messenger jelenleg nem tűnik túl esélyesnek, de a jövő még sok meglepetést tartogathat...

HANCU











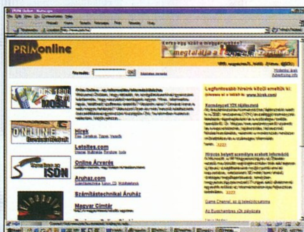
Portálok

Ha valaki esetleg most hallaná először az internetes portál kifejezést, akkor is lehet némi elképzelése a fogalom jelentéséről. Port, mint a PC egyik alkotóeleme: csatlakozási pont. Port, mint kikötő: egy hely, ahol mindent megtalálsz, és ahonnan sok másik helyre eljuthatsz. Portál, mint a fantasy történetek teleportáló szerkezete: varázslat, ami által egy szempillantás alatt egy – akár sokezer kilométerre levő – másik helyre juthatsz. Az internetes portál is valami ilyesmi: kiindulóhely a webszörfözéshez, egy oldal, ahol mindent megtalálsz egy helyen, amire csak szükséged lehet.

A mai portálok többsége a keresőprogramokból fejlődött ki: az ilyen oldalak lényegében egy hatalmas adatbázist tartalmaznak az Internet lapjairól, amelyben különféle szempontok szerint kereshet az ember. Elég például beírni a keresőbe, hogy „William Gibson", és a program máris százával ontja a cyberpunk irodalom atyjával, műveivel kapcsolatos oldalak címeit. Amint az Internet kezdte túlnőni az átláthatóság határait, ezeknek az oldalaknak (mint gyakorlatilag kizárólagos kalauzok a világháló dzsungelében) a népszerűsége ugrásszerűen megnőtt – egyben megindult a gyilkos konkurenciaharc is közöttük a látogatókért, azaz a nagyobb látogatottság eredményezte értékesebb reklámfelületek birtoklásáért. Eleinte a keresés fejlesztését és az adatbázisok bővítését tűzték ki célul, de a net állandó fejlődését, változását, a naponta születő és eltűnő százezernyi oldal mozgását máig sem sikerült tökéletesen követni. Becslések szerint a keresők a világháló oldalainak kb. 15-20 százalékát ismerik, azonban a folyamatosan bővülő adatbázisok – ha valamilyen csoda folytán egyik pillanatról a másikra megállna a net evolúciója – nagyjából három-négy hónap alatt 100 százalékos lefedettséget tudnának produkálni.









A keresés hatékonyságának növelése mellett a népszerűsítés másik útja a különböző más szolgáltatások bevonása volt. Egy magára valamit is adó portál ma percenként frissített hírszolgáltatást, tőzsdei információkat, időjárásjelentést, beszélgetőcsatornákat, vitafórumokat, képeslapküldőt, apróhirdetéseket, ingyenesen letölthető programok Gigabyte-jait, magazin-jellegű cikkek garmadáját, kulturális ajánlatokat, valutaárfolyamokat, napi hírlevelet, és még ezernyi apró szolgáltatást és szórakoztató funkciót kínál látogatóinak. Ez azonban még nem minden, ha „csak" ennyit kínál az oldal, még nem érdemli ki a portál nevet. A netes óriáscégek kialakulásával a tartalomszolgáltatóvá fejlődött keresők összeolvadtak az ingyenes e-mail címet, valamint weboldal-tárhelyet biztosító oldalakkal és az internetes áruházakkal. Egy-egy nagyobb portál (Yahoo, Excite, Lycos, MSN, Netscape Netcenter) ma már gyakorlatilag teljesen lefedi az írott sajtó, illetve a TV és rádió által nyújtott szolgáltatások teljes palettáját (és annál még sokkal többet is), mindezt interaktívan, a több millió látogató közreműködésével.

A net magyar oldalain mostanában van kialakulófélben a portál-világ. A Matáv-tulajdonú Origo számít a legszélesebb szolgáltatás-palettával rendelkező, „legigazibb" portálnak. Az igen színvonalas hír- és egyéb szolgáltatásokat nyújtó oldal magába foglalja a legjobb magyar keresőprogramot, az AltaVizslát, és a legnagyobb ingyenes e-mail postafiókrendszert, a Freemailt. A négy éves múltra visszatekintő, amerikai tulajdonban levő Internetto mostanában gyengélkedik (bevallottan átalakítás, gyökeres koncepcióváltás előtt, illetve alatt áll), beszélgető és vitafórumjaikban – a híres Törzsasztallal az élen – alig-alig pislákol az élet. A legnagyobb látogatottsággal (napi húszezer körül) ma az Index büszkélkedhet, a Nyírő András vezette régi Internettős gárda meghökkentő újításokkal viszi be a köztudatba a lapot, például saját színpaduk volt a Pepsi Szigeten. Mellettük még több reményteli próbálkozást láthatunk a magyar portál-piacon: ilyen a nagy reklámkampánnyal indult, de ahhoz képest némi csalódásra okot adó Magyar Netlap, a Prím Online, az EuroAstra, illetve a papír-újságok netes verziói közül a HVG Online és a Népszabadság Online.

Nemzetközi felmérések szerint a portálok népszerűségének növekedése ma már elmarad az Internetet használók táborának növekedésétől. Ez azt jelenti, hogy a netezőknek egyre kevésbé van szükségük a portálok útbaigazító funkcióira, tudják, mit keresnek, és hol találják meg azt. A portálok jövője eszerint az interaktív netes magazinok irányába való elmozdulás, ami beláthatatlan következményekkel járhat a papír- és hagyományos elektronikus sajtó sorsára nézve...

HANCU

Internetes játékok

Újdonsült rovatunkban tippeket kaphattok különféle népszerű játékokhoz az egymás elleni, hálózati, és főleg internetes harchoz. Elsőként a Total Annihilation: Kingdomst vesszük nagyítólencsénk alá, az első játékot, amelynek sikerült egy kicsit megingatni a Starcraft trónját az internetes real-time stratégiák között...

Az első 14 perc

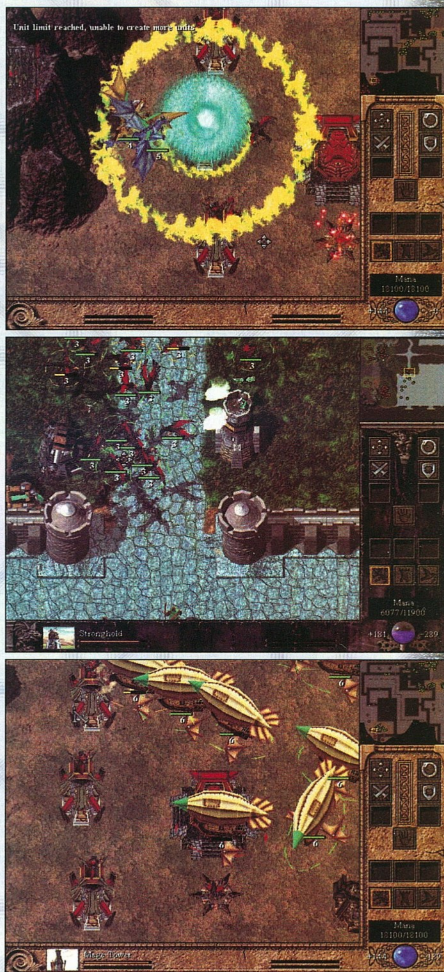
Mindegy, milyen pályán vagyunk, mindegy, melyik fajjal, az első lépéseknek mindig ugyanazoknak kell lenniük! A most ismertetésre kerülő a legoptimálisabb megoldás, ettől nem érdemes eltérni, mert a játék eleji kis különbség nagy hátrányt okozhat a későbbiekben – hiszen növekedésünk a négyzetes arányosságot követi (nem mindegy, hogy egységeink száma az időben előre haladva 1-2-4-8-16-32 vagy 1-3-9-27-81-243)... Tehát bármilyen csábító is, ne Lodestone-nal kezdjük az építkezést, hanem egy alapszintű épülettel (Barrack). Ha ez megvan, elkezdhetjük a Lodestone építését, és vele párhuzamosan egy alap építőmunkás megidézését. Gyártsunk le minél több munkást, majd szétszórva őket – és fővarázslónkat – a szélrózsa minden irányába, építsünk minél több követ. Itt álljunk is meg egy szóra! Mivel a Kingdomsban nem adott mennyiségű nyersanyagból gazdálkodunk, hanem energiánk folyamatosan termelődik, egészen más stratégiára van szükség, mint mondjuk a Starcraftben. Egy adott terület elfoglalása után például a C&C-ben kitermeljük az összes ott felhalmozott nyersanyagot, és abból legyártunk adott számú egységet. Ezzel szemben a Kingdomsban, ha miénk egy adott terület, korlátozás nélkül onthatjuk a katonákat onnan, tehát előnyünk a kisebb területet birtoklóval szemben az idő előrehaladtával egyre nagyobb és nagyobb. Ennek fényében már a játék elején törekednünk kell a nagyobb Lodestone-mennyiség elérésére. Mindig próbáljuk meg a terület nagyobb részét ellenőrzésünk alá vonni, mint amekkora a játékosok számából adódóan nekünk jutna (négy játékos esetén a terület egyharmadát, kettő esetén kb. 60 százalékát stb.). Ha ekkora területen sikerül felépíteni töltőköveinket, szinte nyert ügyünk van. A határon levő (tehát indulópozíciónktól legmesszebb elhelyezkedő) rúnakövek mellé, illetve stratégiailag fontos pontokra (szorosok, hidak stb.) építsünk rögtön kis, majd később nagy tornyokat. Az építkezést felügyeljük fővarázslónkkal, a játéknak ebben a szakaszában más harci egységre nincs is szükség.

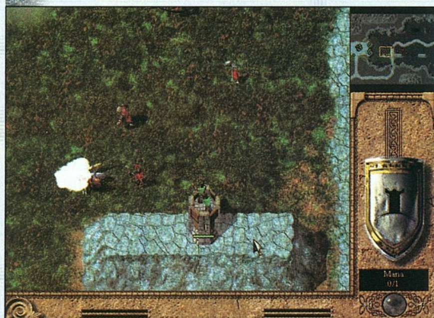
A középjáték

A védekezés és a támadás legfontosabb eszköze a torony. Ha vannak csomópontok a pályán, azokat minél jobban erősítsük meg, nehogy bárki is átsurranjon mellettük, mert az végzetes következményekkel járhat belső területeinken fekvő védtelen Lodestone-jainkra nézve. Ezt persze jobb megelőzni, hiszen ellenfelünk a besurranáson kívül légi deszantokkal is próbálkozhat, ezért ráérő időnkben építsünk minden kő mellé egy nagy és egy kis tornyot (a dolog időigényessége miatt használjuk a láncolt parancsokat). Emellett nem árt a harcképtelen repülő egységből mind a fronton, mind a hátországban állandóan járőröztetni ötöt-hatot. Erre azért is szükség van, mert az egyes egységek látótávolsága nagyon kicsi, így kénytelenek vagyunk járőrökkel biztosítani, hogy belássuk a pályát.

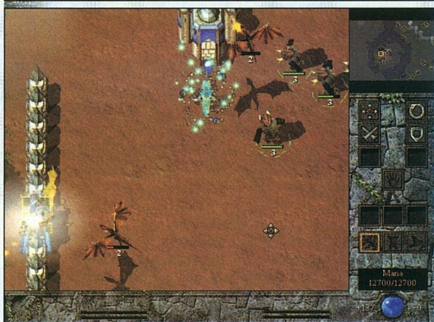
Nagyon fontos, hogy egy építkezést csak akkor kezdjünk el, ha elegendő manánk van rá, vagy csak annyi hiányzik, amennyi az építés ideje alatt biztosan összejön. Ez különösen több épület vagy egység egyidejű készítése alatt fontos, mivel a párhuzamos manafelhasználás nagyon megnyújtja az elkészülés egyébként sem rövid idejét. Természetesen a besurranós taktika a mi részünkről is működik. Ha ellenfelünk túlerőben van, és harcban nem tudjuk legyőzni, nem árt kisebb kommandós csapatokkal lerombolni a hátországában levő köveit, hátha így a mi javunkra tudjuk billenteni a mana-mérleget.

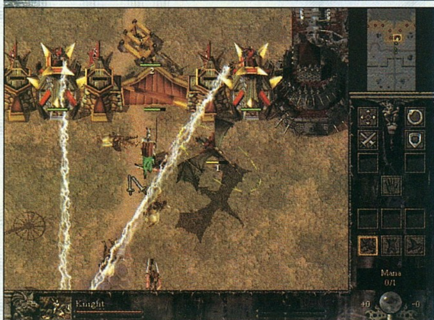
Erre a célra legalkalmasabb a barbár faj, hiszen nekik nincsenek épületeik, csak építő embereik. Egy ál-támadás fedezete mellett kússzunk át idézőmágusunkkal a frontvonalon, és az ellenfél hátországának egy biztonságos zugában (persze a tartalék-idézők után) korrekt kis sereget teremthetünk, amivel remélhetőleg nagy veszteséget okozunk ellenfelünknek. A tornyok természetesen nemcsak ilyen aljas (vagy, ha mi tesszük: hősies és ra-











vasz) merényletek kivédésére jók. Ez a támadás egyik legjobb eszköze, és nyugodtan szórhatjuk őket, hiszen nyersanyagunk sosem fogy ki. Ennek megfelelően soha ne próbálkozzunk a Starcraftben bevált „áttöröm a védelmet, aztán lerombolom a bázist" taktikával. Valószínűleg ellenfelünk is tornyok garmadáját építette saját területére ráérő idejében. Ezért egy ék alakú, frontáttörőnek szánt támadás, bármilyen nagy erővel is hajtjuk végre, előbb-utóbb biztosan kifullad. Sokkal célravezetőbb a kis lépések taktikája. Foglaljunk el egy kis területet, és romboljuk le azokat a tornyokat, amelyek be tudnak lőni oda. Ezután építsünk veszett iramban minél több tornyot, természetesen támadó seregünket azok elkészültéig fedezetként állomásoztassuk ott (miközben a hátországban bőszen dolgozunk az esetleges veszteségek pótlásán). Ha levédtük a helyet, nézzünk ki egy újabb elhódítandó területet, és folytassuk ezt a taktikát egészen a térkép széléig. Tornyok építésénél érdemes kihasználni a terep 3D jellegét. Még ha nem is fűződik konkrét stratégiai érdekünk hozzá, a magaslatok tetejére mindig építsünk minél több védelmi épületet, a nagyobbik fajtából. Ezek hihetetlen messzire el tudnak látni (és lőni), valamint a légi egységek ellen is kiválóan működnek. Szurdokok védelmét mindig a két oldalára telepített tornyokkal oldjuk meg – soha ne a völgybe telepítsünk!

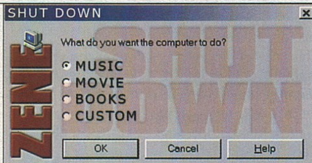
Felvetődik a kérdés, hogy mit lehet tenni ilyen hathatós védelmi rendszerek ellen. A válasz egyértelmű: szinte semmit... Három módszert tudok ajánlani a semlegesítésre, természetesen egyik sem bombabiztos. A legjobb a távolsági fegyverek, azaz ágyúk használata. Ezekkel két problémánk lehet (azon kívül, hogy ezek a legljassabb egységek, nagyon nehezen vonszolják oda magukat a kívánt helyre): nem látjuk a tornyok pontos helyét, ezért esetleg mellélövünk, valamint az ágyúk fölé küldött légi deszant hihetetlen pusztítást tud véghezvinni. Így mindkét oldal stratégiája egyértelmű: az ágyúk mellett mindig állomásoztassunk minél több íjászt, illetve a tornyok mellett mindig pihenjen néhány légi egység. A legjobb messzire lövő figura a Fire Demon, illetve a Cannoneer. Az eredeti Total Annihilationben látott Big Berthához hasonló az emberek katapultja, elképesztően nagy hatótávval rendelkezik; ha nagyjából sejtjük ellenfeleink épületeinek elhelyezkedését, érdemes kettőt-hármat felhúzni belőle (különösen, mert aránylag gyorsan el is készül).

Fővarázslónk harmadik, legerősebb varázslatának sebzése pontosan megegyezik egy kis védelmi épület életerejével. Ezért, ha ellenfelünk több ilyet is épített szorosan egymás mellé, illetve jobbára ilyenekkel oldotta meg a védelmét, egy taktikai atombombával könnyen lesöpörhetjük őket; hátránya, hogy vezérünket elég nagy veszélynek tesszük ki, és ha őt elveszítjük, vége a játéknak...

A legegyszerűbb, „egy az egyben" módszer az, ha kellő számú repülő egységet küldünk a tornyok ellen. Ezek itt is, akárcsak a Starcraftben, a leghasznosabbak közé tartoznak, ezért mindig sok ilyennel kell, hogy rendelkezzünk. Kiugróan jó épületrombolásra a nekromanták bombázója, a griff. A közelharci egységek nem túl effektívek a rengeteg tereptárgy és a túlzottan finom fordulási animáció miatt. Ezért lehetőleg a távolsági fegyverekkel rendelkező harcosokat részesítsük előnyben (az eredeti TA-ban a harci járművek 99 százaléka távolsági fegyvert használt). Mozgó egységek vásárlásánál mindig vegyük figyelembe, hogy az általa kilőtt lövedék milyen gyors, és eszerint döntsünk. Ha nem kell állandóan épületet rombolnunk, inkább íjászokat, varázslókat, vagy egyéb olyan lényeket válaszszunk, akiknek a lövedéke elől nem lehet arrébb mozdulni.

Ennyit a Kingdomsban használt stratégiákról. A mostani cikket rovatbemutatónak is szántuk, ehhez hasonló taktikákkal fogunk megismertetni Benneteket a továbbiakban, természetesen mindig a legújabb és legnépszerűbb internetes programokkal kapcsolatban. Persze nem csupán stratégiai, hanem mindenféle más játékokkal is foglalkozunk majd, amelyek multiplayer szempontból ígéretesnek tűnnek. Az ősz elég szép termést ígér: Tiberian Sun, Unreal Tournament, Quake 3: Arena...

ENDER



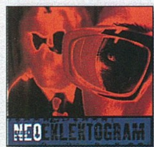
Ebben a hónapban nagyon sok újdonsággal találkoztunk, a kiadóknál mégis szinte mindenhol azt mondogatták, hogy uborkaszezon van... Ehhez képest itt egy eddig szinte ismeretlen magyar srác bemutatkozó maxi lemeze, Bery – Ébredj velem. Egyelőre ígéretes, a fiatal lányok biztos szeretni fogják. Kíváncsian várom az ősszel megjelenő albumot, aztán majd meglátjuk. Auth Csilla is készül valamire, ezt mutatja új maxija, A dal a miénk. Egyetlen szám található rajta, de az nagyon jó, remélem lesz hasonló színvonalú folytatása is a dolognak. A lemezajánlóban most még a szokásosnál több új vagy eddig Magyarországon ismeretlen zenekar lemezét találjátok és elég sok filmzenét. Olvassátok, hallgassátok!





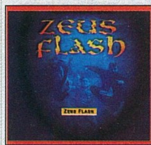


702
MOTOWN RECORDS/UNIVERSAL MUSIC



Nem tudom, honnan szednek elő a zenekiadók ilyen gyönyörű néger és félvér lányokat, de ez már lassan kezd ipari méreteket ölteni... Van ugye az En Vogue, az All Saintsben is egy, és még ki tudja mennyi női előadó ebben a kategóriában... Erősen soulzenei beütésekkel megtűzdelt, egy kicsit lassú, romantikus nóták kötege a 702 is. Három szép lány, három szép hang és nagyon sok jó zenész. Ennyi elég is egy ilyen zenéhez, ahhoz, hogy a késő nyári estéken ki-ki a maga kis tengerpartján hallgassa és elgondolkodjon az életen, életén.

NEO
ELEKTROGRAM
EMI



Itt egy magyar kéttagú zenekar és olyat alkot, amilyet még a nagy sztárok is megirigyelnének! A két tag a Populär zenekarban játszott, annak feloszlása után ők még tovább játszottak. Az elektronikus zene világába kalauzolnak bennünket, de nem egyszerű techno zene ez, sokkal több annál. Fantasztikusan jól megkomponált számok követik egymást, többnyire akusztikusan, de négy számban a Heaven Street Seven frontembere is énekel. Leginkább Armand van Helden kísérletező zenéjéhez tudnám hasonlítani az album anyagát, de még annál is jobb egy fokkal. A Rózsaszín Párduc zenéjének átdolgozása nemcsak egyszerűen jó, hanem fantasztikus. Külföldi rádiók slágere volt (azért volt, mert már régebben, a nagylemez előtt megjelent, és ennek a sikernek köszönhetik nagylemezüket is). Emellett nagyon sok félelmetesen jó zenét hallhatunk, a stílus kedvelőinek kötelező!

ZEUS FLASH
ZEUS FLASH
1GRECORDS/WARNER MUSIC



Újabb magyar zenekar – úgy látszik, némileg fellendül végre a magyar zenei élet, és a kiadók is lassan rájönnek, hogy érdemes a magyar zenékkel, zenészekkel komolyabban foglalkozni. Nemcsak a zenekar új, hanem a zene is! Érdekesen ötvöznek különböző zenei elemeket, nekem nagyon szimpatikus a hegedű és a cselló aktív szereplése a lemezen. Igazából az énekhanggal és a kissé vontatott énekkel nem sikerült megbarátkoznom. Ha valaki lassú és elgondolkoztató számokat akar hallgatni, érdemes megpróbálkoznia a Zeus Flash bemutatkozó albumával.

ATB
MOVIN' MELODIES
KONTOR RECORDS/RECORD EXPRESS

Egy német fiatalember, André Tanneberger (röviden atb) lemeze ez, aki DJ-ként, majd remixek készítésével kezdte pályafutását. Olyan előadók számait remixelte (a saját kérésükre), mint a U96, a Technotronic vagy Haddaway. Aztán elkészített egy saját számot, 9PM Till I Come címmel, ami nagyon nagy sláger lett a klubokban, diszkókban, annak ellenére, hogy az elektronikus média erősen hanyagolta. Ezt a számot aki meghallja, azonnal felismeri, még ha a címét nem is tudja. Ezt a sikert egy teljes nagylemez követte, amelyen sok nagyon jó zenét találnak az elektronikus zene kedvelői. Az én kedvencem az albumról a Killer 2000 című feldolgozás. Nagyon jó, csak ajánlani tudom.

AUSTIN POWERS
MUSIC FROM THE MOTION PICTURE
MAVERICK RECORDINGS/WARNER MUSIC



Egy újabb filmzene, méghozzá nem is akármilyen, nagyon sok új és igen jó számmal megtűzdelve. Nem egy közülük hatalmas siker lett, nem véletlenül. Nagyon nagy nevek írtak új számokat csak a film kedvéért (na meg a pénz kedvéért, de ez más téma). Madonna Beautiful stranger című számát szerintem mindenki hallotta már a rádiókban, vagy látta a TV-ben a klipet. Maxilemezek között az eladási listákon hamar az élre szökött. Lenny Kravitz American Womanje pedig nagy siker lett Amerikában (hol máshol?). A filmet látni kell (bár állítólag nem olyan jó...), a zenét hallani. Ez utóbbit mindenképpen, előadók tekintetében az utóbbi idők egyik legjobb filmzenéje, soundtrackje lehet. Madonna és Lenny mellett játszik még rajta az R.E.M., a Who, a Green Day és a Flaming Lips.

DANA INTERNATIONAL
FREE
ARCADE MUSIC/RECORD EXPRESS



Táncdalfesztivál, tánczene. Már ezzel is nagyon sokat elmondtam. Biztosan emlékeztek (már aki látta) a legnagyobb magyar talk showban régebben szerepelt Danára. Izraelben született fiúként, és egész Európában sztár lett nőként. Eurovíziós dalfesztivált nyert, és eddigi nagylemezei mind aranyban vagy platinában csillognak. Nálunk ez most az első nagylemeze, de ez inkább egy válogatás az eddigi sikereiből magyar módra. Az aranylemezre most is megvan az esély, ezen az albumon csak azokat a számokat hallhatjuk, amelyek már bizonyítottak. A zene pozitív életérzést sugároz felénk, ami sokunkra rá is fér a hétköznapok küzdelmei közepette. Majdnem minden szám érdemes arra, hogy meghallgassuk, megvegyük!

THE FLAMING LIPS
THE SOFT BULLETIN
WARNER BROS.



Egy 15 éves zenekar újabb lemezét vehetjük a kezünkbe. Az előző, 1997-ben megjelent albumuk négy lemezből állt, és mind a négyet egyszerre is meg lehetett hallgatni! Ez egy kicsit összetett dolog, de a mostani lemezük sem sokkal egyszerűbb. Majdnem két

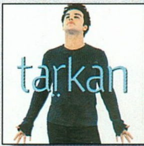
évig készült, és ez érezhető is rajta. Elég nehéz bármit is mondani erről a zenéről. Érzelmek, hangok, zenerészletek. Mindez olyan formában, amivel eddig még nem nagyon találkozhattunk. Első meghallgatásra szinte semmi, másodikra sem, aztán a harmadik-negyedik után kezd ráérezni az ember, és onnantól kezdve megszereti. A szövegek szintén érdekesek, nem éppen a szombat esti bulizásról szólnak...

GERI HALLIWELL
SCHIZO-PHONIC
EMI RECORDS



Eddig erről a lányról viszonylag keveset tudtunk. Jól néz ki, a Spice Girls egyik tagja és (valamilyen hangon) énekel. Ez utóbbit a lánycsapatban én nem nagyon tudtam eldönteni, bár ott mindenki tehetséges volt. Idén májusban kivált a Spice Girlsből. Ez az első szóló albuma, és igen profi zenészekkel, írókkal, hangmérnökökkel sikerült együtt dolgoznia rajta. Ez nagyon érződik, bár Geri egyénisége, gondolatai is átütnek a számokon. Ezért igen vegyes zenéket hallhatunk, engem időnként csendes, kellemes bárzenére emlékeztet, néhol meg valami vad diszkóra. Mindent összevetve egy erős anyagot kapunk, azoknak is érdemes belehallgatniuk, akik eddig nem tartoztak a Spice Girls rajongók közé.

TARKAN
TARKAN
RAKS MÜZIK/UNIVERSAL MUSIC



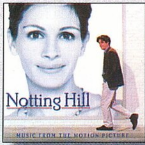
Van egy 26 éves török srác, aki már sok országban sztár. Hazájában, Törökországban négymillió lemezt adott el, de a nagyobb európai országokban is százezer felett fogyott a lemeze. Annak ellenére, hogy az egész album török nyelven szólal meg (pedig emberünk németül és angolul is nagyon jól beszél), és valószínűleg nagyon kevesen értenek belőle bármit is! Nekem mindig is tetszettek a World Music beütéses zenék, mint például a Deep Forest. Ez is az, de ennek ellenére a számok stílusukban mégiscsak különböznek, van rock, disco és romantikus muzsika is rajta. Egy modern és változatos anyagot vehet a kezébe az, aki megveszi. Szerintem nálunk is sikeres lesz!

JUVENTUS MIX VOL. 1.
SONY MUSIC



Azt hiszem, a magyar zenéket szerető és emellett diszkóba járó emberek nagy kedvence lesz a jövőben ez a lemez. Elsőre egy kicsit meglepődtem, hogyan is fért el 47 dal (!) egyetlen CD-n. Aztán rájöttem, hogy ez egy összemixelt album, így egy-egy számból csak egy rövid részletet hallhatunk. Ennek ellenére nekem nagyon tetszik, bárcsak minden szórakozóhelyen így kevernének a DJ-k, mint Kovács „Nagyember" László. Mindenesetre az biztos, hogy mindenki megtalálja a neki tetsző zenét is ezen az albumom.

NOTTING HILL
MUSIC FROM THE MOTION PICTURE
ISLAND RECORDS/UNIVERSAL MUSIC



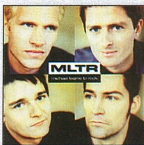
Julia Roberts és Hugh Grant főszereplésével már nálunk is bemutatták ezt a szerelmes filmet, aki szereti az ilyeneket, nézze meg. A zene is szerelmes, romantikus, de ebben az a jó, hogy nem egyetlen előadó egyetlen albumán 15 hasonló szám, hanem sok előadó valamennyire azért különböző zenéi. Sikerült széles skálát felvonultatnia a különböző műfajokból a kiadónak. Az előadók között szerepel a Texas, Elvis Costello, a Lighthouse Family, az Another Level és Trevor Jones a filmhez írt két számával. Egy ilyen lemezt sokkal inkább érdemes megvenni, mint egyetlen előadó vagy zenekar lírai számokból álló albumát. Ez legalább változatos.

O-ZONE & SPACE LORDS
SZERELEM CSILLAG
GOLDEN SONGS/RECORD EXPRESS



„Segítsen Obi-Wan Kenobi, Ön az utolsó reményem!" Ugye ismerős a szöveg? Hát ezen a lemezen ilyennel és hasonlókkal is találkozhatunk. Nem csak a szöveg, már a számok címei is a Csillagok háborújára utalnak: Endor, Ewok macik dala. A zene természetesen elektronikus, két magyar fiatalember műve, akik igyekszenek az intellektuális zene felé haladni, több-kevesebb sikerrel. Vannak a lemezen felejthető számok, de akadnak nagyon jók is, ilyen például a címadó Szerelem csillag is vagy az Ugyanaz a dal. A két női énekhang nagyon szép, jól illeszkednek a zenék világába.

MLTR
MICHAEL LEARNS TO ROCK
EMI



Nem igazán tudom, hogy ebből a zenéből, zenekarból mi akar lenni, illetve mi lesz belőle. Egy négytagú, dán fiatal férficsapat bemutatkozó albuma. Azért írtam férfit, mert nem a szokásos kölyökképű srácokról van szó, hanem érettebb, másképp jóképű férfiakról. Igényes zenei elemeket bőven felvonultató albumukon inkább, lírai̋bb hangvételű számok vannak, de akad köztük igen kellemes, rockos darab is. Igazából talán az amerikai rockzenéhez lehetne hasonlítani, de ezen biztos sokan megsértődnének, úgyhogy inkább nem teszem. Egészen eredeti, mindenki próbálja ki saját maga.

DEF JAM'S RUSH HOUR
SOUNDTRACK
DEF JAM RECORDINGS/UNIVERSAL MUSIC



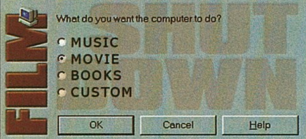
Jackie Chan legújabb filmjének zenéje CD változatban. A film ismét humoros és akcióval teletűzdelt, a zene a harlemi környezethez illeszkedik: úgy, mint a főhős segítője, ez is fekete... Nagyobb és kisebb előadók (Dru Hill, Jay-Z, Wu-Tang Clan, Ja Rule, Montell Jordan) tolmácsolásában hallhatunk kellemes soul, rap és R&B számokat. A zenéket a filmből átvett szövegek, párbeszéd-részletek választják el, csakúgy, mint anno a Ponyvaregény filmzenéjét is, így aki látta a filmet, az megint felidézheti az eseményeket.

JAMIROQUAI
SYNKRONIZED
SONY MUSIC



A már régebben maxiról és a rádiókból ismert Canned Heat mellett további 10 számot találunk az albumon, mindegyik hamisíthatatlan Jamiroquai szerzemény. Kicsit nyugis, kicsit lendületes, nagyon kellemes. Persze itt van bónuszként a Godzillából már ismert Deeper Underground is. Nem tudnám megmondani, hová lehetne sorolni ezt a fajta zenét, de szerintem még a zenekar sem biztos benne. Mindenesetre nem marad el a várakozásoktól, aki eddigi szerette, az ezután is szeretni fogja a milliomos fiatalember legújabb szerzeményeit. Akik eddig nem ismerték, azoknak melegen ajánlom, hogy szerezzék be...

CSOKI



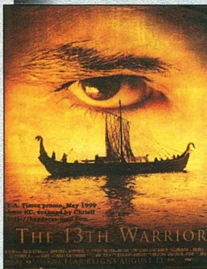
A szeptemberrel nemcsak az iskola kezdődik el, hanem az őszi-karácsonyi nagy filmszezon is, amely általában nagy neveket tartogat – elég, ha csak a Baljós árnyak szeptemberi premierjére gondolunk. Most a közeljövőben a magyar mozikba kerülő alkotásokból válogattunk három, egymástól teljesen eltérő műfajú filmet, majd bemutatjuk Nektek az MPAA rendszert, amelynek nem egy film köszönhette már a vesztét...

13TH WARRIOR

Stephen King után Michael Crichton Hollywood legfelkapottabb „sztori-importőre", könyveivel rendszeresen nagyszerű ötleteket szolgáltat az eredetiséget kétségbeesetten kereső álomgyár forgatókönyvíróinak. Az Androméda-törzs, a Gyilkos nap, a Jurassic Park, a Zaklatás, a Congo és a Gömb mind Crichton keze munkáját dicséri, bár nagy általánosságban elmondható, hogy a nagyszerű regényekből felszínes és gyenge adaptációkat készítettek a filmesek (talán a Gyilkos nap az egyetlen kivétel).



Remélhetőleg a következő Crichton-megfilmesítés, a 13th Warrior (A tizenharmadik harcos) színvonalasabb lesz, mint sok elődje, és visszaadja az eredeti könyv hangulatát. A forgatókönyv alapjául ezúttal az író Eaters of the Dead (magyarul kb. „A hullaevők") című 1976-os regénye szolgált, amely tulajdonképpen az ősi óangol eposz, a Beowulf szabad szellemű feldolgozása. A történet szerint időszámításunk után 992-t írunk. Egy arab követségi hajó, fedélzetén az ifjú Ibn Fadlannal (Antonio Banderas) és idős mentorával (Omar Sharif) diplomáciai küldetés közben északra keveredik, és a vikingeknél ér partot. Fadlan közelebb kerül az idegen nép kultúrájához, szokásaihoz, megtanulja a nyelvüket, és megismerkedik félelmeikkel, amelyeket a wendolok okoznak, ezek az emberszerű, halottak húsával táplálkozó éjszakai lények. Amikor aztán egy tucat harcos útnak indul, hogy leszámoljanak a vikingeket rettegésben tartó teremtményekkel, Fadlan csatlakozik hozzájuk. Az arab házája módszereivel, leleményességével segít az északiaknak, és velük együtt leereszkedik a föld alá, hogy egyszer s mindenkorra elintézze a wendolokat, és azok ősanyját.

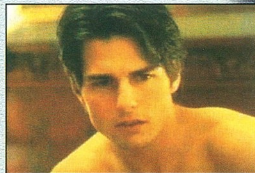


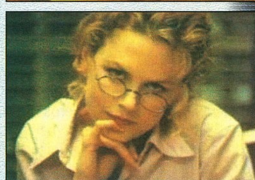
A filmet bemutatása után a tengerentúlon vegyes kritika fogadta. Egyértelműen erényül rótták fel azt a világot, amelyet a látványtervezők John McTiernan rendező vezetésével hoztak létre. Egy neves szaklap szerint „a mosdatlan vikingek szupercoolosak", a csatajelenetek pedig kétségkívül a film csúcspontjai. A másik oldalról ugyanakkor rengeteg támadás érte a filmet, sokan szidták a – többek között Crichton által készített – forgatókönyvet kidolgozatlanságáért, egyesek pedig nem átallották Hét mesterlövész-koppintásként aposztrofálni a filmet. A sok elégedetlenkedő hang mellett azonban szép számmal akadnak olyan vélemények, amelyek a történelmi fantasy nagyszerű képviselőjeként emlegetik a 13th Warriort. Úgy tűnik tehát, hogy jó kis csihi-puhira számíthatunk, ha ősszel végre a magyar mozikba is eljut a film, de senki ne várjon tőle braveheárti mélységeket...

EYES WIDE SHUT

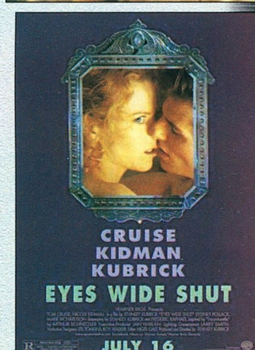
Stanley Kubrick tizenharmadik, egyben utolsó filmje, az Eyes Wide Shut (Tágra zárt szemek) a lehető legnagyobb titokban készült, gyakorlatilag semmi hír nem szivárgott ki a forgatásról. A film létrejöttét jó néhány furcsa esemény kísérte, amely találgatásokra adott okot adott a sajtónak, ám ennek csak néhány sajtóper lett az eredménye (A Cruise-házaspár például beperelte a The Star magazint, amiért azt írták róluk, hogy azért fogadtak szexológust a film forgatásához, mert képtelenek voltak összehozni egy hiteles szexjelenetet a kamera előtt)...

Már a film elkészítése is példátlanul hosszúra nyúlt: a perfekcionizmusáról híres, a részletekre kínosan ügyelő rendező több mint két évvel ezelőtt kezdte ezt a forgatást, és a rendezés részleteibe még a kiadó Warnert sem avatta be: a stúdióvezetők csupán a forgatókönyvet olvashatták el egyszer (!), és nem is tarthatták meg annak példányait. A két év alatt a főszereplő házaspár, Tom Cruise és Nicole Kidman más filmben nem is szerepelt. A filmes szakemberek azóta sem értik, hogy Cruise-ék miért szentelték szinte minden szabad percüket az Eyes Wide Shutnak, ezzel gyakorlatilag két évre kiesve a sztárszerepből. A legnagyobb rejtély azonban akkor történt, amikor a film már majdnem elkészült: Kubrick szélnek eresztett két szereplőt, Harvey Keitelt és Jeniffer Jason Leigh-t, és új szereplőkkel teljesen újrafogatta a fél filmet. Alighogy elkészült az új verzió, Stanley Kubrick szívelégtelenségben meghalt, és ez újabb vihart kavart a sajtóban. Közismert, hogy a rendező még az utolsó pillanatokban is dolgozott a filmjein, így többen azzal vádaskodtak, hogy az Eyes Wide Shut végleges változatának vágása nem felel meg a rendező elképzelésének. Végül július 16-án került mozikba a film, és – ahogy az Kubrick filmjeinél már lenni szokott – a közvélemény egyik része üdvözölte a merész alkotást, a másik fele pedig megbotránkozva sétált ki a mozikból.





Az Arthur Schnitzler Traumnovelle című regényéből készült film (a forgatókönyv írásában Kubrick maga is részt vett) egy értelmiségi házaspárról szól, akik kilépnek hétköznapi életükből, és alámerülnek a szexualitás legsötétebb bugyraiba. A szédítő pszichoanalitikai utazás során áthágják az összes létező szexuális határt, és az újdonság varázsában fürödve nem veszik észre, hogy elfajuló kapcsolatukban a szex és a halál egyre közelebb kerülnek egymáshoz. Kipróbálják a szadista, mazochista szexet, sőt, Tom még a nekrofília tabujával is megismerkedik, amikor megcsókol egy halott nőt. Ezek után talán nem meglepő, hogy Amerikában R kategóriás lett a film, ami a 17 éven felüli korhatárnak felel meg. A híresztelések szerint egyébként a filmben valódiak a szexjelenetek, a Cruise-házaspár igazi szeretkezéseket produkál a kamera előtt. Nálunk – remélhetőleg – már ősszel látható lesz Kubrick bizarr hattyúdala, és bizonyára hazánkban is megosztja a nézőtábort.



AZ MPAA KATEGÓRIÁK

Hazánkban ma már nem nagyon törődnek azzal, hogy egy felnőtteknek szóló filmet valóban csak felnőttek nézhessenek meg, de Amerikában komoly hagyományai vannak a filmek korhatár szerinti kategóriákba sorolásának. A durvább filmeknél annyira komolyan veszik ezt, hogy csak az életkor igazolása után engedik be a moziba a „gyanús" nézőket. Ez a besorolási rendszer az 1966 óta többé-kevésbé változatlan MPAA Rating System, amely az alábbi öt kategóriát különbözteti meg:

G (GENERAL AUDIENCES)

Korhatár nélkül nézhető film. Általában gyermekfilmek, illetve olyan vígjátékok, amelyek nélkülöznek minden erőszakot és szexualitást.

PG (PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED)

Szülői kíséret javasolt (tehát nem kötelező) ezekhez a filmekhez, mivel ezekben az alkotásokban esetlegesen előfordulhatnak olyan jelenetek, amelyeknek témája a szex, az erőszak, esetleg a kábítószer. Elméletben úgy működne a dolog, hogy a kritikus jelenetnél a gyermek mellett ülő szülő befogja a gyerek szemét (!), a gyakorlatban azonban erre senki nem figyel. A filmek nagy része ebbe és a PG-13-as kategóriába sorolható.

PG-13 (PARENTAL GUIDANCE STRONGLY SUGGESTED)

Hasonló a PG kategóriához, azzal a különbséggel, hogy 13 éven aluli gyermekeknek kifejezetten nem ajánlják a filmet, és erre nyomatékosan felhívják a szülő figyelmét. Azonban ha egy tízéves gyerek jegyet vált egy PG-13-as filmre, szinte biztos, hogy kap is. Ezt a kategóriát azután hozták létre, miután az MPAA-nál többen is tiltakoztak, hogy a tág PG kategóriában olyan filmek kaptak helyet, mint az Indiana Jones és a végzet temploma.

R (RESTRICTED)

17 év alattiak csak felnőtt kísérettel mehetnek be ezekre a filmekre, így ezektől a moziktól sok erőszakot és/vagy szexet várhatunk. A valóságban azonban általában ez úgy működik, hogy csak felnőtt veheti meg a gyerek jegyét. Így ha egy 17 év alatti fiatal talál egy kooperatív felnőttet, aki megveszi a jegyét, beülhet a filmre...

NC-17 (NO CHILDREN UNDER 17 ADMITTED)

Csak 17 éven felüliek számára megtekinthető film – ez az egyetlen kategória, amit komolyan is vesznek: kevés filmszínház kockáztatja a jó hírét azzal, hogy NC-17-es vetítésekre gyerekeket enged be. Bár az is igaz, hogy nem sok mozi hajlandó NC-17-es filmeket játszani (érthetően nem túl nagy anyagi siker), sőt, még magazinok is csak ritkán hajlandók ilyen besorolású filmeket hirdetni. Egyszóval: az NC-17 a filmrendezők és producerek mumusa, inkább kivágnak egy-egy jelenetet, csak hogy az enyhébb R kategóriába kerüljön a film. A legjobb Quentin Tarantino módszere: a mester általában leforgatott filmjeibe berak még néhány kirívóan durva jelenetet, amelyet eredetileg nem szán a filmhez. Az MPAA ezt aztán kivágatja vele, és így az eredeti elképzelés szerint forgatott jelenetekkel kiegészült film megússza egy R kategóriával...

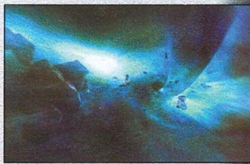
WING COMMANDER

A XXI. század egyik mozitrendje egyértelműen a számítógépes játékok alapján készült film: már forgatják a Doom- és Tomb Raider-mozikat, de számíthatunk még Duke Nukem-, Final Fantasy- és Resident Evil-adaptációkra is. Ennek a dömpingnek az első képviselője a Wing Commander, amelynek az az érdekessége, hogy az eredeti játék vezető készítője, Chris Roberts rendezte.

Roberts 1996-ban egy külön céget alapított Digital Anvil néven, amely hitvallása szerint a „szilícium és a celluloid fúzióját" tűzte kis célul, ennek a vállalatnak az első vászonra vitt terméke a Wing Commander-mozi. A film nem titkoltan az alacsony (mindössze 27 millió dolláros) költségvetésű alkotások közé tartozik, annak ellenére, hogy speciális effektek garmadáját vonultatja fel. Ennek ismeretében talán nem meglepő, hogy igazi nagy sztárt nem találunk a filmben. A szereplők vagy felszálló ágban levő tinisztárok (Freddy Prince Jr., Matthew Lillard, Saffron Burrows), vagy B-kategóriás – általában negatív figurát alakító – importszínészek (Jurgen Prochnow, Tchéky Karyo). Egy ilyen filmtől azonban ne is várjunk nagy neveket, nem a színészek teszik naggyá, hanem az, hogy mennyire sikerül elkapni az eredeti játék atmoszféráját.



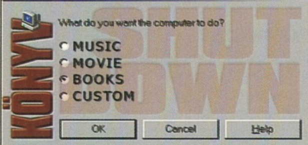
A sztori 2564-be kalauzol el bennünket, amikor – Wing Commander-rajongók számára már ismerős lehet a fordulat – halálos veszély fenyegeti a Földet. A problémát természetesen ezúttal is a játékokból már jól ismert idegenek, a kilrathik okozzák, akik amellett, hogy gonoszak és harciasak, fejlettebb technológiával is rendelkeznek, mint az emberek. A kilrathik most éppen a hiperűrugrást fedezték fel, amivel pillanatok alatt a Földnél teremhetnek, hogy rossz szokásuk szerint szétrobbantsák az anyabolygót. Szerencsére azonban a földieknek van titkos fegyverük: egy pelyhesképű újonc, Christopher „Maverick" Blair (Prince), aki éppen most végzett az űrakadémián, ám ez nem akadályozza meg őt abban, hogy megmentse a Földet a pusztulástól. Christophernek természetesen segítői is akadnak: cimborája, a szintén zöldfülű Thomas „Maniac" Marshall (Lillard) és egy gyönyörű parancsnokhölgy, Jeannette „Angel" Deveraux, aki aztán a film végén annak rendje s módja szerint a főhőse lesz...





Az alkotást már márciusban vetítették az amerikai mozikban, és az ottani – az európainál jóval kevésbé igényes – közönség nagy része csalódottan jött ki a filmszínházakból. A netes mozifórumok egyértelműen gyengének minősítették úgy a színészi játékot, mint a történetet, de a speciális effektekkel és a trükkökkel sem voltak megelégedve: azt panaszolták, hogy a robbanások és az űrhajók nem valósághűek, túlzottan látszik rajtuk, hogy számítógéppel készültek. Ezek után érthető, hogy az európai közönség kétkedéssel fogadta a filmet, márpedig Roberts nagy bevételt vár kontinensünktől (Amerikában nem hozta meg a várt anyagi sikert, mivel a benne található „szexuális és erőszakos jelenetek" miatt PG-13-as minősítést kapott). Nálunk szeptemberben lesz látható az űrbe helyezett tini-Top Gun, remélhetőleg egyszer azért érdemes megnézni...

STÖKI



ROBERT JORDAN
A VILÁG SZEME I-II.

KIADÓ: BEHOLDER KFT.
FORDÍTÓ: WURTH ATTILA
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1990

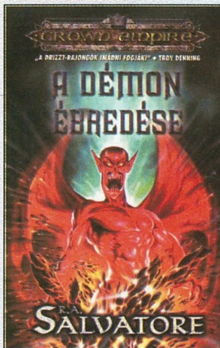




Kíváncsian vettem kezembe ezt a fantasy regényt, bár az Interneten már elég sok negatív véleményt olvastam róla. A hátsó borítón levő szöveg viszont egy tolkieni igényességgel kidolgozott világot ígért... A rövid bevezető után a történet népmeseszerűen kezdődik. Valahol a világ végén, túl a nagy folyón, egy erdőszéli kis faluban él három, nagyjából egyidős fiú: a juhász fia (Rand), a kovács fia (Perrin), valamint a földműves gyermeke (Mat). Unalmas hétköznapjaikat idegenek érkezése, egy rejtélyes fekete ruhás lovas felbukkanása, valamint egy nagy csapat szörny támadása „zavarja" meg. Hála két idegen segítségének, nem történik igazán nagy tragédia. Nagyon úgy tűnik, hogy a támadás igazából csupán a három fiú megölésére vagy elfogására irányult. Vajon ki és miért akarja vesztüket? Ez persze csupán az első kérdés, ami aztán lavinaszerűen vonja maga után a többit. A következő több száz oldalon keresztül a válaszokat keressük, helyettük azonban mindig újabb és újabb kérdésekkel, ritkán egy-egy válasszal gazdagodunk. A „mesét" nem szeretném részletesen leírni, hiszen a rendelkezésre állóhelynél jóval többet is meg lehetne tölteni vele. Annyit mindenesetre elárulhatok, hogy aki kezébe veszi ezt a könyvet, nem szenved majd hiányt kalandokban, izgalomban, váratlan fordulatokban, sodró erejű csatákban, szerelemben, intrikában, árulásban. Főhősei teljesen emberiek, helyszínei és cselekménye magával ragadja az olvasó fantáziáját. A végkifejlet felé haladva kétlem, hogy bárki is meg tudná mondani, mi lesz az... A regény vége azonban csupán időleges, hiszen további részek várnak magyarországi megjelenésükre – Amerikában már a sorozat nyolcadik kötete is megjelent. A világ kitalálása és megalkotása mindenképpen az írót – Robert Jordant – dícséri. A könyv végén szómagyarázat segít eligazodni a számos, jól hangzó névvel rendelkező szereplő és helyszín között. Bár elsőre Tolkien művei és stílusa merült fel bennem (ezzel valószínűleg többen így lesznek), azért le kell szögezni, hogy ez nem egy Tolkien-utánzat. Nyugodt szívvel merem ajánlani az igényes fantasy rajongóinak.

R. A. SALVATORE
A DÉMON ÉBREDÉSE

KIADÓ: SZUKITS KÖNYVKIADÓ
FORDÍTÓ: ZOLLNER ANDRÁS
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1997



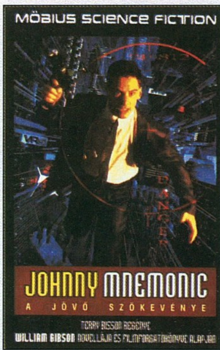
Salvatore neve leginkább Drizzt Do'Urden kalandjai kapcsán vált ismertté, ez a regény azonban egy másik világba vezet el bennünket. Egy világba, amely teljes egészében az író képzeletének szüleménye. Egyedi hangulatú hely ez, amelyben az álmából felébredt gonosz – a Démon – ismét világuralomra tör. Véres harc veszi kezdetét északon, amelyből néhány év elteltével igencsak kiveszi részét a két főhős, Elbryan és Pony is. A két árva embert próbáló helyzetekben szerzi meg azt a tapasztalatot, amely lehetővé teszi számukra, hogy esélyük legyen a Démon seregeivel szemben. Elérkezik azonban a pillanat, amikor már kevésnek bizonyul a puszta erő...

Korona világában nincsenek varázslók, csupán drágakövek, amelyeket nagyon kevesen képesek varázserővel felruházni. Ilyen Avelyn is, az Abellita egyház fiatal novíciusa, aki idővel rájön, hogy elöljárói kapzsik és önzőek. Az egyház tanítása már csupán üres váz, amely mögé elrejthetik egyéni céljaikat. Mivel képtelen a megalkuvásra, megszökik az apátságból, s magával viszi a nemrég megszerzett köveket. Egy belső hang sugallatára észak felé veszi az irányt...

Remélem, már ez a rövid ismertető is bizonyítja, hogy a legjobb Salvatore-hagyományokra épül a kettős szálon futó történet, amely újszerűségével valószínűleg számos olvasójának szerez örömet.

TERRY BISSON
JOHNNY MNEMONIC

KIADÓ: N & N KÖNYVKIADÓ (MÖBIUS SCIENCE FICTION)
FORDÍTÓ: NÉMETH ATTILA
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1995

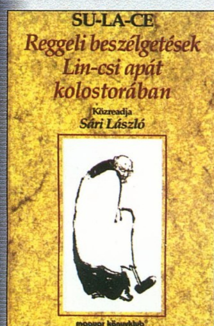


A mű alapjául a William Gibson által 1981-ben megírt novellából készült film szolgált, amelynek olyan neves főszereplői voltak, mint Keanu Reeves és Dolph Lundgren. A főhős, Johnny a XXI. század kalandora, az agyába épített memóriatárban adatokat csempész a világ egyik pontjáról a másikra. Megszokott, rutinszerű élete teljesen felborul, amikor olyan méretű (számára ekkor még ismeretlen) adatok szállítására vállalkozik, amelyek végzetesen túlterhelik memória-kapacitását. Gondjait csak tetézi, hogy a jakuzák is a nyomába erednek. Menekülése közben azért néhány szövetségese is akad, akik akár életüket is áldoznák érte. Főleg miután kiderül, mik is azok a mindenki számára létfontosságú adatok, amelyek majd szétvetik Johnny koponyáját... Versenyfutás az idővel, az ellenségekkel. Egy kibernetikusan feltuningolt testőrlány. Egy titokza-

tos nőalak a kibertérben, aki mindig váratlanul jelenik meg (mint egy „élő lelkiismeret"), és aztán ugyanolyan váratlanul el is tűnik. Egy különleges delfin, „aki" sokkal több, mint aminek elsőre látszik. Tudtommal – a maga sajátos jövőképével – ez az egyik első cyberpunk történet. Bővelkedik érdekes helyzetekben, különleges technikai megoldásokban, és rávilágít arra, hogy mindannyian csupán mások eszközei vagyunk. Olvasásakor nem szabad elfelejteni, hogy az eredeti novella 18 évvel ezelőtt íródott.

SU-LA-CE
REGGELI BESZÉLGETÉSEK LIN-CSI APÁT KOLOSTORÁBAN

KIADÓ: MAGYAR KÖNYVKLUB
FORDÍTÓ: SÁRI LÁSZLÓ
ELSŐ MAGYAR NYELVŰ KIADÁS: 1999

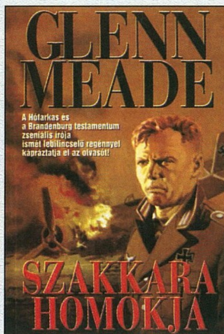


Néhány hónappal ezelőtt egy reggel a rádióban hallottam először részleteket ebből a könyvből. A gondolatok első hallásra különös, európai ember számára idegen életfelfogásról árulkodtak. A kínai csan buddhizmusról röviden annyit kell tudni, hogy a meglévő buddhista irányzatokkal szemben teljesen végletes: a maga módján elutasít minden készen kapott írásos tanítást és bölcsességet. Elmélete szerint évekig lehet tanulmányozni a könyveket, de ettől még senki sem lesz bölcs; mindenkinek saját magának kell megtalálnia a tökéletességhez vezető utat. Ezen szellemiség egyik legeredetibb és máig legnépszerűbb alakja volt Lin-csi apát, aki több mint ezer évvel ezelőtt élt Kínában, egy Huo-to folyó menti kolostorban. Napjait azzal töltötte, hogy szerzetestársaival beszélgetett. Ezek a beszélgetések mindig a létezés és a boldogulás nagy kérdéseiről folytak. Kérdésfelvetései, kijelentései és állításai először olvasva gyakran megdöbbentőek, mondatai azonban jóval többek annál, mint aminek elsőre tűnnek. Ha elgondolkodunk rajtuk, általuk segítséget kaphatunk ahhoz, hogy helyesen lássuk önmagunkat és a világot.

Mint a címből is kiderül, ezen reggeli beszélgetések remek gyűjteményét tartalmazza ez a könyv. Elolvasása után nem csupán árnyaltabb és színesebb képet kaphatunk a buddhizmusról, hanem az utószóból megismerhetjük Lin-csi apát életét is.

GLENN MEADE
SZAKKARA HOMOKJA

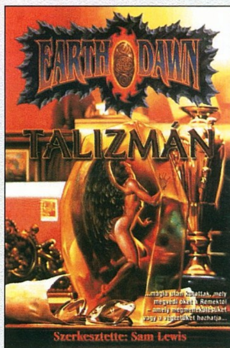
KIADÓ: I.P.C. KÖNYVEK KFT.
FORDÍTOTTA: SZANTÓ ANDRÁS



A fiatal ír szerző harmadik magyar nyelven megjelent könyve ez. A korábbiakhoz hasonlóan (Hófarkas, Brandenburg testamentum) ez is valós történelmi eseményekre épül. A regény a jelentben kezdődik, aztán egy elegáns mozdulattal máris a múlt eseményei között találjuk magunkat. A második világháború kitörése előtti Egyiptomban egy ásatáson együtt dolgozik két fiatalember – a félig német, félig amerikai Jack Halder és az amerikai Harry Weaver –, akik már gyermekkoruk óta szinte elválaszthatatlan barátok. Nagyon jó kapcsolat alakul ki közöttük, és az ásatást vezető professzor lánya, Rachel Stern között, akit mindketten szinte a rajongásig szeretnek. A háború kitörése azonban elválasztja a három barátot: Jack a német hírszerzés (az Abwehr) tisztje lesz, Harry az amerikai katonai hírszerzés tisztjeként Egyiptomban dolgozik, Rachel pedig félig zsidó származása miatt koncentrációs táborban raboskodik. A németek vesztésre állnak a háborúban, ezért ördögi tervet eszelnek ki: Kairóban meg akarják ölni Roosevelt amerikai elnököt és Churchill brit miniszterelnököt. Ez az összeesküvés ismét összehozza a három régi barátot – csak sajnos mindenkinek más az érdeke... Őrült versenyfutás veszi kezdetét, egyrészt az idővel, másrész egymással. A fordulatokban gazdag regény szereplői szerelem, barátság és kötelességtudat között őrlődve próbálják meg teljesíteni saját küldetésüket. Hogy ez hogyan sikerül nekik, csupán a történet végén derül ki.

TALIZMÁN
(NOVELLA-GYŰJTEMÉNY)

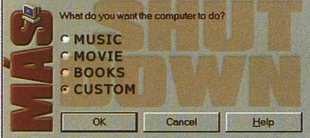
KIADÓ: BEHOLDER KFT.
FORDÍTÓ: HAJASZ BERTALAN
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1994



Louis J. Prosperi, Tom Dowd, Christopher Kubasik, Scott Jenkins, Jak Koke, Greg Gorden. Úgy gondolom, a szerzők nevei sokunk számára ismerősen csengenek. Pontosan ezért vettem nagy érdeklődéssel kezembe ezt a könyvet, amelynek legnagyobb meglepetésemre egy Boris Vallejo-festmény látható a borítóján. Az egyéni stílusokban megírt novellák sajátos hangulatú világba vezetnek el bennünket, amelynek neve: Earthdawn. Akik már ismerik az újhullámos szerepjáték világát, azok a könyv elolvasása után még részletesebb és árnyaltabb képet kapnak róla, akik pedig még nem, azoknak most lehetősége van az ismerkedésre. Röviden talán annyit, hogy egy hasadék keletkezett az asztrális és az anyagi világ között, amelyen keresztül úgynevezett Rémek özönlöttek át világunkba.

A Névadó fajok varázslatok segítségével föld alatti településeket (kaereket) hoztak létre, amelyekben átvészelhetik az elkövetkezendő évszázadokat. Az elszigeteltség időszakának eseményeibe nyerhetünk bepillantást a novellák segítségével. Az írások mindegyikében feltűnik egy talizmán (ez látható a borítón), ami valamilyen szinten mindig központi szerepet tölt be, de legalábbis megváltoztatja az éppen aktuális tulajdonosa életét. Hol egy fiatal lánynál van, aki rádöbben, hogy mindennek megvan a maga ára, hol egy asszonynál, aki képes mindent feláldozni azért, hogy ne kelljen további életét föld alatti elszigeteltségben tölteni. Tanúi lehetünk, hogyan, milyen eszközökkel próbál meg a Rém újra és újra testet, „élelmet" szerezni magának. Mindegyik novella más-más szerző tollából származik ugyan, mégis jól kapcsolódnak egymáshoz. Bár hangulatuk nem teljesen ragadott magával, azért egy dolgot mindenképpen elmondhatok róluk: megmutatták számomra, hogy az Earthdawn világában is a „leggyengébb láncszem" a Gonosz első áldozata...

GWEN&CROMWEL



Sziget '99

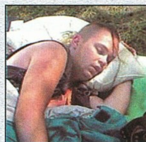
Véget ért a hetedik... Hét éve minden augusztusban, mint a megváltót, úgy várjuk, hogy kezdetét vegye Kelet-Európa legnagyobb kulturális rendezvénye, a Sziget. Megpróbálom aposztrofálni a Sziget fogalmát mindazoknak, akik még nem hallottak róla, vagy csak fél információkkal rendelkeznek az eseményről: meghívnak egy csomó zenekart, akik garantálják, hogy napi huszonnégy órában szólhasson a zene sziget-szerte. Ha éppen nem egy zenekar játszik egy színpadnál, akkor a keverőpultnál ücsörgő hangmérnök gondoskodik a zenéről, vagy az italkimérések felől dübörögnek fel a különféle dallamok. Hogy ne csak zenét lehessen hallgatni, mozit, színházat, vitafórumokat, előadásokat nézhet, hallgathat a Szigetre kilátogató. Több nonprofit alapítvány, vallási közösség, társadalmi szervezet is képviselteti magát a rendezvényen. Természetesen egy hétig enni-inni is kell; erről több tucat kocsma, büfé, ABC, lacikonyha gondoskodik. Hogy a minimális higiénia-igények kielégítőek legyenek, több száz WC és zuhanyzó áll rendelkezésre. A sportolás is biztosított a rendezvényen, a kispályás focitól, a vízifocin keresztül a falmászásig bizonyíthat a látogató. Aki valamiféle vásárfiát akar hazavinni, az válogathat a sok árus portékája között: nyaklánc, póló, táska, tetoválás, és még ezer más áru és szolgáltatás várta az ide érkezőket. A Szigetlakók biztonságát a rendőrségen kívül külön biztonsági szolgálat felügyeli, akik a rend őreivel közösen mindent megtesznek annak érdekében, hogy semmilyen bűncselekmény ne következhessen be a rendezvény alatt. A kilátogatók egészségére külön egészségügyi részleg felügyel, orvosokkal, patikával, több mentőautóval és tucatnyi járőrcsapattal – így minden feltétel adott egy hét kellemes kikapcsolódáshoz.

Az idén ismét jó néhány újdonsággal lepte meg a látogatókat a Sziget. Aki akarta, hajóval is megközelíthette a rendezvényt, vagy este sétahajókázásra indulhatott. A Szigeten belül külön buszjárat közlekedett, amely a bejárattól a rendezvények központjába fuvarozta a nagyérdeműt ingyen és bérmentve. A HM üdülője is tárva-nyitva állt a közönség előtt, itt strand és tisztálkodási lehetőség várta a betérőket. Bővült az Internet-hozzáférés lehetősége, a Sziget szolgáltatója idén három sátorral várta a géptől elszakadni nem tudókat. A Nagyszínpad jobb oldalán hatalmas videokivetítő segítette elő a jobb láthatóságot. Az idén a már megszokott tolongás elmaradt a nyitásnál, mivel már harmadikán este kinyitották a Sziget kapuit. Ezzel sikerült elérni, hogy az első nap kiköltözők egyenletesen, folyamatosan érkezzenek, nem okozva torlódást, közlekedési dugót. Talán mondanom se kell, a bejáratnál már szép számmal gyülekeztek a lejmolók, akik pár forint apróért könyörögtek, alkoholtól üveges tekintettel. A vicc az, hogy délre összeszedték a belépőre valót, így aztán odabenn folytatódhatott az egy hetes alkoholmámor. Sajnálatos, hogy egy ilyen kulturális rendezvény nem jelent mást egyeseknek, mint hogy a delirium tremens állapotáig isznak, de mit lehet tenni, nem vagyunk egyformák... Az árakra kevés panaszunk lehetett, nem volt annyira drága az idei Sziget, mint tavaly. Igaz, elgondolkodtató, hogy miért olcsóbb a sör (150 Ft/0,5 l), mint ugyanannyi szénsavas üdítő (175 Ft/0,5 l), a szénsavmentesről már nem is beszélve. Ha gond az, hogy a fiatalság túl sok alkoholt fogyaszt, talán annak az árát kellett volna feljebb vinni, nem az üdítőkét... A élelmiszerek ára is kicsivel magasabb volt, mint a budapesti átlag, de a figyelmes szemlélő találhatott egy-két olcsóbb büfét. Mint az eddigi alkalmakkor, az idén is biztosított volt az „egyenkaja", amely 300 Ft-ért egy tál meleg ételt jelentett.

A Sziget első koncertje a Nagyszínpadon a Cotton Club Singersé volt. A kellemetes ragtime úgy vonzotta az embereket, mint légypapír a legyeket. Tehát a nyitány jól sikerült, ezt csak fokozta a L'art Pour L'art társulat produkciója, akik a már megszokott stílusban adták elő dalaikat, kis improvizált átvezetésekkel. Utánuk Baaba Maal következett, aki igazán rendkívüli, afrikai alapokon nyugvó, a modern kor igényeit kielégítő zenével kápráztatott el minket. Az afrikai ritmusok után a magyar zenei élet egyik nemrég felkapott csillaga (bár igen sokat kellett várniuk a „felkapásra"), a Kispál és a Borz lépett elénk. Az utóbbi évekre sajnos jellemző gyenge Sziget-teljesítményen a zenekar nem tudott sokat javítani, és a több tízezer lelkes rajongó sem. Így már csak a Suede maradt, hogy a rossz szájízt enyhítse. Sikerült egy frenetikus, lendületes koncertet adniuk, amely feledtette az előző produkciót. A hatalmas tömeg láttán az optimisták már ekkor azt mondták, nézőcsúcs dőlhet az idén. Ez rá is fér a szervezőkre, mivel a '97-es és '98-as Sziget ugyanannyi embert vonzott, és úgy gondolták, ideje nyereségessé tenni a bulit még több látogató becsábításával.

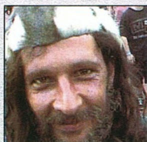
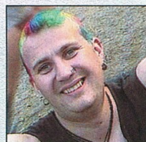
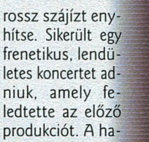
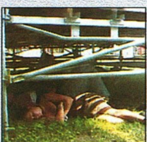
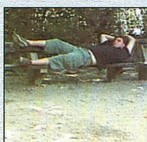
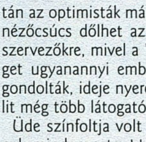
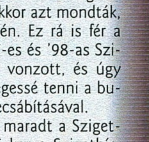
Üde színfoltja volt és maradt a Szigetnek minden este 11:05-kor a Szigethíradó. Ebben a mindenapi életből vett szokásokról, gondokról faggatják a Szigetlakókat (hogyan udvarolnak, mi a véleményük a Sziget biztonsági szolgálatáról). Kellemes negyedórás nevetés veszi ilyenkor kezdetét, és hangos ováció és taps búcsúztatja a produkciót. Éjszaka beindul a már előző évekből megszokott élet. Több ezren gyalogolnak egyik helyszíntől a másikig, míg mások egy-egy színpadnál ragadnak le és töltik ott az időt hajnalig. Aki nem szokott a folyamatos lármához, annak bizony

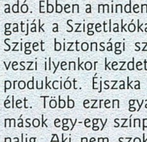
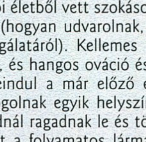
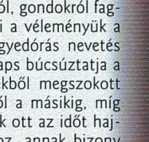








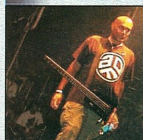
akklimatizálódnia kellett a Szigethez, mert itt egy percre sincs megállás zene, zaj, zörej frontján. Ha valaki nyugalomra, csendre vágyott, igen sokáig kellett keresnie egy zugot, ahol meglelhette azt...

A héten történt további koncertek közül helyhiány miatt csak néhányat emelnék ki. Az első megdöbbenés akkor érte a nagyérdeműt, amikor a Paradise Lost koncertje kezdődött, mivel a konferanszié nem más volt, mint a Music Television sztárja, Ray Cokes! Hatalmas lelkesedés és taps fogadta a dark rock egyik kiemelkedő zenekarát, akik fergeteges koncerttel hálálták ezt meg. A lassan magyarosítást is megérdemlő New Model Army (tavaly Mezőtúron és a Szigeten is felléptek) dobos és basszusgitáros nélkül (utóbbit korházba kellett szállítani betegsége miatt) lépett színpadra, így két gitár és egy szinti kísérte a nyolcvanas évek végének, a kilencvenes évek elejének kiemelkedő zenekarát, akik bebizonyították, hogy a rock korántsem olyan halott, mint mi azt idehaza hiszszük, bizonyos trendek erőszakos előretörésének köszönhetően.

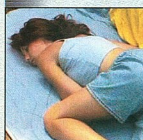












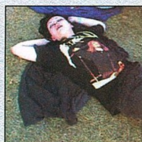


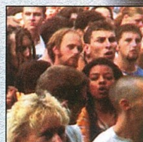
A legnagyobb és legmegdöbbentőbb alakítást az Apocalyptica nyújtotta. A négy finn srác csellóival olyan élményhez juttatta a hallgatóságot, amit egy igazi nagy metálzenekartól várnánk (Sepultura, Metallica). Hatalmas embertömeg kísérte énekelve a vonósok játékát, és nem is nagyon akartak távozni a Nagyszínpadról a sikerük láttán.

A magyar előadók közül három csapatra térnék ki: az egyik a dunaújvárosi Quimby, akik (saját megfogalmazásuk szerint heavy sanzont játszanak) évről évre jobb anyagokkal állnak elő, egyre profibbakká válnak a magyar zenei életben, kissé szokatlan zenéjükkel. A másik hasonló ismérvekkel bíró csapat az instrumentális zenét játszó Másfél. Ők sikeresen ötvözték kezdeti alternatív törekvéseiket a lassan ránk köszönő cyberkorszak muzsikájával, és mindezt szintetizátorok nélkül, szaxofonra és gitárjátékra építve érik el. A magyar másodosztályból a Rémkoppantókat emelném ki, akik a Rammstein pattogós, kissé gépi rockját követik, de szövegeik jóval szelídebbek a német bandáénál. Ígéretes produkciójuk láttán megbizonyosodhattunk arról, hogy nincs kihalóban az utánpótlás, és tehetségek minden műfajban akadnak még.

A hangos sikerű koncertek közül essen még szó az orosz Boney Nem névre hallgató metálegyüttesről, akik a '80-as évek diszkóslágereit (Felicita, Voyage Voyage, Words Don't Come Easy) dolgozták fel a maguk zúzós módján. Dr. Alban és Ricky











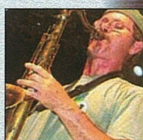
Martin sem kerülhette el sorsát, a Boney Nem – lépést tartva a populáris muzsikával – őket sem kímélte meg... Végül következzék a német preszszórock királya, Mambo Kurt, aki egy szál szintivel, borzalmas angolsággal adta elő a kilencvenes évek elejének nagy punk-rockdarabjait (Therapy?: Going Nowhere, Guns 'n' Roses: Paradise City, AC/DC: Thunderstruck, Greenday: Basketcase...). Jó 6-700 ember (ebből vagy 400 fanatikus német rajongó) hallgatta végig a művészt, olyan ovációval, amit a nagyszínpad előtt is ritkán látni. Nem is akarták elengedni Mambót, de a végén mégiscsak a rendezőség szava döntött, Kurtnak mennie kellett...

Dióhéjban körülbelül ennyi az idei Sziget, de ezek csak a koncertek, nem beszéltünk még a vízifociról, a spontán dobolásokról, a söröspohárgyűjtő akcióról stb. Sajnos továbbra is megoldatlan vagy nem kielégítően megoldott egy-két dolog a Szigeten. Jóval több tisztálkodási lehetőségre lenne szükség, csúcsidőben továbbra is hosszú sorok kígyóznak a zuhanykonténerek előtt. A szemétkérdés is megoldásra vár, hiszen a jelenlegi kapacitással csak a színpadok és környékük takarítása megoldott, viszont a sátrak között csak egyszeri vagy semmilyen szemétszedésre futja. Jogosan várná el a rendezőség és az átlagember, hogy ne szemeteljenek a kintlakók közvetlenül a sátrak mellé, de sajnos ez az általánosan bevett szokás. Míg az első és második Szigeten futotta humán erőforrásokból a sátortábor kitakarítása, ez lassan már a múltba vész. Megjegyezendő, hogy a legnagyobb sátortábor helyszínén reggeltől estig süt a Nap, így akár negyven-ötven fok is lehet egy sátorban, ezért az itt táborozók száma egyre csökken, míg a fák alatt valóságos sátorerdők nőnek. Ez jelentősen megnehezíti a takarítást, hiszen jóval nagyobb területet kell a „szemét-kommandónak" bejárnia...

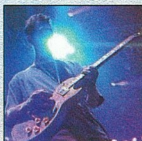
Mindezektől függetlenül elmondható, hogy idegenforgalmi nevezetességgé avanzsált a Sziget, rengeteg külföldi érkezett az eseményre Európa szinte minden tájáról, Angliától Romániáig. A kezdetekben egysíkúsággal vádolt rendezvény (csak alternatív, rock és metál zene) mostanra világzenei fesztivállá lépett elő, amely sikeresen hoz öszsze több tízezer rajongót, érdeklődőt napnap után, évről évre. Jövőre ugyanitt!

SILVANION











Windows-tippek

Mi is az a Linux?

Kevés olyan számítógép-felhasználó van ma már, aki még semmit sem hallott a Linuxnak nevezett operációs rendszerről. Mivel egyre jobban teret nyer és elterjed, úgy gondoltuk, hogy most már érdemes a PC ZED Magazin oldalain is foglalkoznunk vele. Most egy rövidebb ismertető erejéig térünk ki a témára, de amennyiben igény van rá, elindíthatunk egy Linux felhasználói rovatot is. Én örülnék neki...

A Linux egy operációs rendszer, márpedig az operációs rendszerek – mint köztudott – a számítógép hardverét és szoftvereit kezelik a felhasználó számára. Eredetileg arra tervezték őket, hogy olyan ismétlődő feladatokat hajtsanak végre, mint a file-ok kezelése vagy a programok futtatása. Az operációs rendszerrel a felhasználói felületen keresztül érintkezhetünk, ezen keresztül adjuk ki a gépnek, illetve az oprendszernek a feladatokat. Ez lehet a gép oldaláról nézve egyszerűbb, amikor csak begépeljük a parancsokat, és lehet összetett is, amikor grafikus menüket és ikonokat használunk a kommunikációhoz.

De ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg a dolog történelmi előzményeit. A Linuxot egy finn fiatalember, Linus Torvalds fejlesztette ki, eleinte még csak nem is azzal a céllal, hogy egy operációs rendszert hozzon létre. A 80386-os Intel processzort tanulmányozta a Minix operációs rendszer segítségével. 1991. augusztusában került fel egy finn ftp szerverre (ftp.funet.fi) a teljes forráskódja, majd két hónappal később a következő verzió már néhány alapvető Unix parancsot is tartalmazott. Az Internetnek köszönhetően nagyon sok programozó és számítástechnikus kezdett el foglalkozni a témával. Felhasználói oldalról azért pozitív, mert ha egy kérdést vagy hibát felröppent valaki (mondjuk egy levelezési listán), akkor lehet, hogy akár néhány órán belül megérkezik a válasz vagy a javítás. A fejlesztés ma is folyamatosan tart, a különböző főbb részeké külön-külön, minden különösebb szervezeti felügyelet nélkül. A kernelbe viszont csak Linus Torvalds engedélyével kerülhetnek bele az újabb részek, módosítások.

Minden rész forráskódja szabadon hozzáférhető, bárki belejavíthat, módosíthatja, ha akarja. A Linux a Free Sofware Foundation (FSF) General Publuic License-e (GPL) szerint másolható, terjeszthető. Azaz a szoftver teljesen szabadon másolható, terjeszthető, beleértve a forráskódot is! Természetesen a GPL licensz szerint a programok kereskedelemben is terjeszthetők, hiszen a kézikönyv, a CD és a csomagolás árát azért meg kell fizetni. Érdekes azonban, hogy egy GPL licenszű program alapján készített másik programnak is a GPL-nek kell megfelelnie. Ebből adódóan általában a Linuxra írt programok forráskódjai szintén szabadon elérhetők, létezik egy Linux Software Map, amiben több száz (!) szoftvercsomag elérési helye található meg. Elég nehéz olyan feladatot mondani, amire ne lenne megoldás Linux alá...

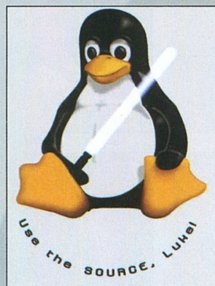
Mivel a verziókat nem a megszokott módon tartják számon, érdemes röviden ezzel is megismerkedni. Az 1.0-s verzió 1994. márciusában jelent meg. A további fejlesztéseket 1.1.x-el jelölték. Először is tisztázni kell, hogy a CD-ken található verziószám nem a Linuxnak, hanem az adott Linux disztribúciónak a verziószáma. Egy-egy disztribúción belül minden programcsomagnak külön verziószáma van. Azaz a kernelnek (rendszermagnak), a X11-nek, GNU-nak stb. külön száma van. Félreértést okozhat az is, hogy a Linuxban a magasabb verziószám nem feltétlenül jelent jobb, megbízhatóbb rendszert (bár ez igaz más rendszerekre is...). A 2.1.9 (azaz a 2.1 verzió, patch level 9) például lényegesen stabilabb és megbízhatóbb, mint a 2.2.0. Ez ugyan nem teljesen bizonyos, hiszen a 2.2.0-s kernel még csak most látott napvilágot, de általában így szokott lenni, hiszen ez egy új kernel verziószáma. Ez azt jelenti, hogy most kezdődnek csak meg az új kernelben a hibajavítások, a 2.1.9 pedig már kilencszer esett át javításon, módosításon. Ez a számozás igaz a Linux többi kiegészítő programcsomagjára is.

A Unixhoz hasonlóan a Linux is négy fő összetevőre bontható: a kernelre, a shellre, a file struktúrára és a segédprogramokra. A kernel tulajdonképpen a főprogram, ez futtatja a programokat és kezeli a hardver eszközöket. A shell biztosítja a kapcsolatot a felhasználó és a kernel között. A file struktúra meghatározza azok tárolásának módját. Ez a három együtt alkotja az operációs rendszer alapját. A segédprogramok is sok esetben a Linux részeinek tekinthetők, ezek olyan speciális programok, amelyek szerkesztésre, programfordításra vagy kommunikációs feladatok ellátására valók.

Tehát ma már egy Linux programcsomag (disztribúció) nem csak a Linux operációs rendszert tartalmazza, hanem egy sor különböző alkalmazást is. Továbbá az X-Windows grafikus felhasználói felületet is számos ablakkezelővel, lehető-

The Answer to
the Great Question of Life
the Universe and Everything
is
NOT 42
The Answer is...

The Answer:
LINUX

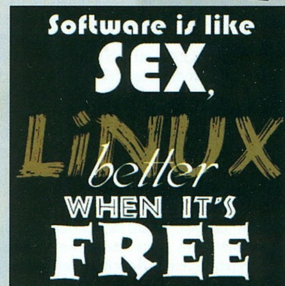




Azokon a napokon amikor használtam, folyton féltem a foltoktól

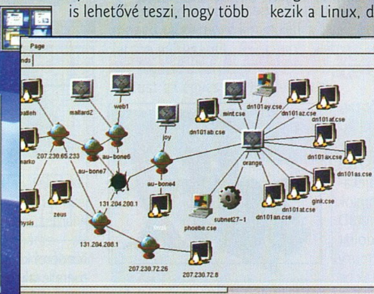


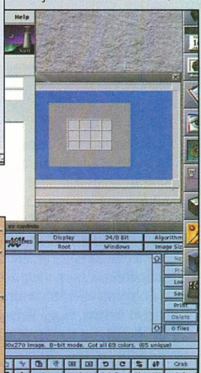
De amióta ezt használom, már azokon a napokon sem kell félnem a foltoktól.



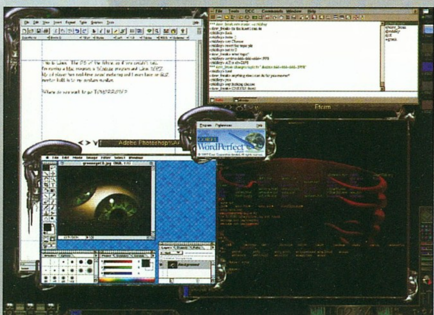












vé téve ablakok, ikonok és menük használatát a rendszerrel történő kapcsolattartás során. De legfontosabb tulajdonsága az Internethez használható eszközök bőséges tárháza. Mivel magát az Internetet is Unix rendszereken fejlesztették ki, egyértelmű, hogy ezek a rendszerek támogatják a leginkább.

Mindezeket összefoglalva a Linux egy 32 bites, többfelhasználós (multiuser) és többfeladatos (multitasking) operációs rendszer. Akár azt is lehetővé teszi, hogy több felhasználó egyszerre több programot is futtasson (kiszolgáló funkciók). A Linux az egyik olyan asztali operációs rendszer (a kevesek körül), amely igyekszik alkalmazkodni, megfelelni a Unix szabványoknak, ennek köszönhetően a unixos programok jó része könnyedén portolható (átírható) Linux alá is. Az egyik legjobb hálózati oprendszer különböző protokollokon keresztül támogatja az Internet használatát. Grafikus felhasználói felülettel rendelkezik, így kezelése majdnem ugyanolyan egyszerű, mint a ma elterjedt Windows-verzióké. Olyannyira, hogy még a megszokott Start menüt is megtaláljuk benne. Továbbá a Unixban szabványos felhasználói kezelőfelületet is megtaláljuk hozzá. A segédprogramok és alkalmazások túlnyomó többsége szintén a GPL licensz alá esik, így azokat otthon bárki nyugodtan használhatja, módosíthatja, anélkül, hogy tartania kellene a pécsi rendőröktől... A szoftverfejlesztők dolga is elég könnyű, nagyon sok fordító- és szerkesztő program áll rendelkezésükre, ráadásul a Linux alá fejlesztett programokat más Unix rendszereken is tudjuk futtatni.

Egyelőre azt kell mondanom, hogy a PC-s világban csak alternatív megoldásként jelentkezik a Linux, de a marketing hiánya ellenére is egyre inkább elterjed, az 1998-as esztendőben kb. 250 százalékkal nőtt a felhasználása. internetes szerverek esetében használják előszeretettel, de nagy cégek is egyre inkább érdeklődnek a nagyon is költség-hatékony megoldás iránt. Töredék áron tudják így megvalósítani számítógépes rendszereiket, hálózatukat. Érdekességként megemlíteném, hogy a http://homepages.msn.com címen található Microsoft oldal is Apache webszerveren fut (az Apache a Linux webszerver programja).

Az asztali operációs rendszerek között mostanában érezhető egy kis változás, megjelent néhány hónapja a Caldera OpenLinux 2.2, ami a telepítéstől kezdve teljesen grafikus, felhasználóbarát rendszer. Ezt már mindenki könnyedén telepítheti a gépére. A PC ZED olvasóinak pedig azt tudom mondani, hogy lassan a legjobb játékok is átkerülnek Linux alá (a legnagyobbak közül a Quake és Civilization már létezik Linux-verzióban is), így aztán a lehetőség adott, már csak döntenünk kell.

CSOKI

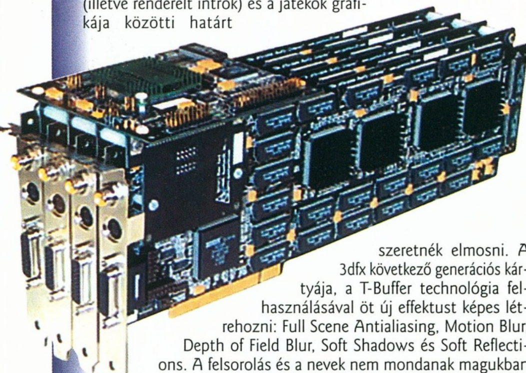
A Voodoo-TNT háború újabb felvonása

Ha jobban belegondolunk, a számítástechnika történetében szinte egyedülálló a három dimenziós grafikus gyorsítókártyák villámszerű elterjedése és egyeduralma. Néhány éve még a 640x480-as felbontáson és a szoftveres renderelésen ámuldoztunk, ma a TNT2, a Voodoo3 és a Matrox G400 van a csúcson. És hogy mi várható a csúcsra nem is olyan soká? Lássuk...

3dfx T-Buffer, avagy Voodoo4 a láthatáron



A 3dfx Interactive bemutatót tartott a következő generációs 3D gyorsítója által kínált extra funkciókról. A kártya még fejlesztés alatt áll (őszre, október tájékára ígérik az első prototípusok elkészülését), ezért az új 3D technológiát egy 15 000 dollár értékű Quantum3D Mercury emulátor erőművön mutatták be (a Voodoo4 kódneve a sokat mondó Napalm). Elöljáróban néhány száraz technikai adat a Voodoo4 Napalmról: 32 bites renderelés, 60 fps, minimálisan 32 Mbyte memória, 1024x768x32 bitnél kezdődő felbontás, AMD Athlon és 3DNow! támogatás... A bemutató középpontjában a 3dfx új reménysége, a T-Buffer elnevezésű 3D technika állt, amely az eddigi tömegfelhasználásra szánt 3D gyorsítókon még meg nem valósított effektek egész csokrát ígéri. Ha nagyon röviden akarnánk elmondani, mit is tud a T-Buffer, csak annyit írnánk, hogy lényegében egy effekt kiszámolása helyett egy időben öt ilyen műveletet hajt végre. Ezt eddig egyetlen videokártya sem tudta produkálni, legalábbis néhány százezer forint alatt nem... A T-Buffer egy látvány-effekt engine, amellyel a mozifilmek (illetve renderelt intrók) és a játékok grafikája közötti határt



szeretnék elmosni. A 3dfx következő generációs kártyája, a T-Buffer technológia felhasználásával öt új effektust képes létrehozni: Full Scene Antialiasing, Motion Blur, Depth of Field Blur, Soft Shadows és Soft Reflections. A felsorolás és a nevek nem mondanak magukban sokat, így érdemes végignézni egyenként őket. Annyi már előzetesen kiemelhető, hogy ezekkel az effektekkel igyekeznek a többi 3D gyorsítónál tapasztalható „szintetikus" 3D világnál kicsit természetesebb képet megjeleníteni. A T-Buffer technika lényege nagyon tömören, hogy egyszerre több framebufferbe képes renderelni, és azokban eltárolt képeket tudja kombinálni, ezzel speciális effektusokat megvalósítva. A 3dfx mérnöke, Gary Tarolli kezdett bele ebbe a fejlesztésbe, ő és csapata olyan kártyát akartak alkotni, ami sokkal élethűbben jeleníti meg a képeket gépeinken. (Egyébként a T-Buffer T betűje az ő nevéből ered). Ennek alapjául az SGI Reality Engine-t vették, amely real-time-ban

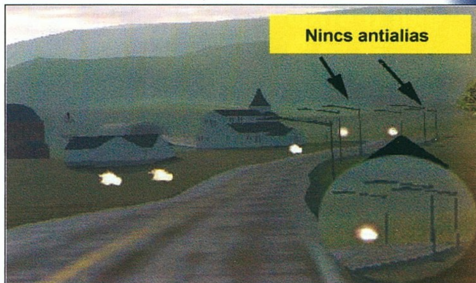


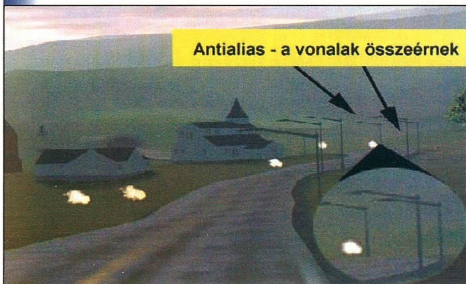


renderel képeket. Garynek éppen volt egy ilyenje otthon, bár a gép mérete akkora, mint egy hűtőláda, és az ára is egy kisebb város éves költségvetésének felel meg. Mivel ilyen játékszereket nem mindenki engedhet meg magának, Gary a fejébe vette, hogy hasonló minőségű kártyát állítanak elő otthoni felhasználóknak. A drága real-time technológia módosításával (Accumulation Buffer) elérték, amit akartak. A Napalm minden egyes elemet többször renderel le (általában 16 és 30 között van ez a szám képenként), amíg előállít egy képet – de nem real-time-ban! És itt jön a csel... A többszörös bufferelés használatával (ez a T-Buffer) ugyanaz a hatás jön létre, mint a real-time accumulation buffer hatására egy nagy Silicon Graphics gépen! A kártya sebességét nagyban megnöveli, hogy az effekteket nem az egész képre, hanem csak a kép megfelelő részére rajzolja ki – azaz csak oda, ahol szükség van rá.

Full Scene Antialiasing
(elfinomított vonalak, pixel-mentes övezet)

Az antialiasing eljárás köztudottan arra szolgál, hogy az átlós vonalak és a görbe felületek mentén, a nem elég magas felbontás miatt megjelenő zavaró pixelek eltűnjenek a képről. Az edge antialia-

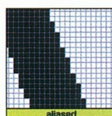


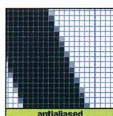


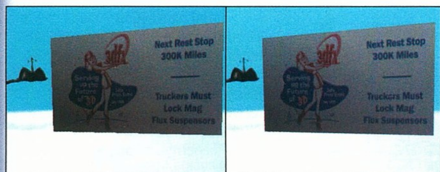
sing ezt úgy éri el, hogy a kép kiszámolása után megkeresi, mely poligonok alkotnak sarkokat, és ezeknél átmeneteket (köztes színű pixeleket) képez. Ezen eljárás használatához a játékot speciálisan kell programozni, hiszen ki kell tudni jelölni, melyek a sarkok, és az extra számítások sok értékes CPU-időt emésztenek fel. Az antialiasingot a játékok készítői hamar megkedvelték, mert jelentősen javította a képminőséget, és a számításokat a 3D gyorsítókártya végezte, nem terhelve ezzel a CPU-t. Az oversampling egy jóval egyszerűbb eljárás – ekkor a beállítást a megjelenítettnél nagyobb felbontásban renderelik le, majd azt „butítják le" a ténylegesen használt felbontásra. Ez természetesen szintén nagyon sok plusz számítást és elpazarolt CPU-időt jelent. A T-Buffer technika a manapság használt változatokkal ellentétben a spatial full scene (azaz a teljes aktuális beállításra számolt) antialiasingot végzi, ami sokkal jobb minőségű képet produkál, ráadásul mindezt teljesítmény-visszaesés nélkül valósítja meg.









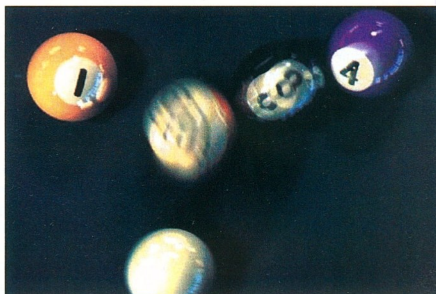


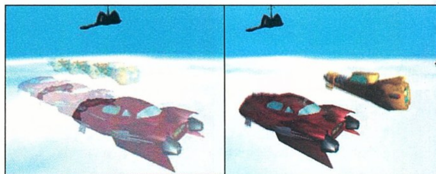
Ez egyszerre jelent megoldást a vonalak mentén megjelenő zavaró pixelek eltüntetésére és a háttérben villogó pontokra is, amelyek akkor jelennek meg, ha egy objektum látható része már csak egy vagy néhány képpont nagyságú. A T-Buffer nagy előnye, hogy az elterjedt API-kon (Glide, Direct3D és OpenGL) keresztül használható, csak be kell kapcsolni a használatát – a bemutatón az NFS3 általunk is ismert változatával is gond nélkül együttműködött –, és miután teljesen hardveres megoldás, extra CPU-időt sem rabol. A T-Buffer által használt antialiasing hatására a kép sokkal tisztább, úgy tűnik, mintha magasabb felbontást használnánk, és az egészen vékony vonalak is teljes hosszukban láthatóak maradnak. Sem a közelben levő nagyobb tárgyakat határoló vonalak, sem a már említett távolba tűnő apró tárgyak nem villognak ezek után.

Motion Blur

[a gyorsan mozgó tárgyak elmosódása]

A motion blur technika a tárgyak gyors mozgásakor fellépő elmosódó effektus szimulálása. Ezt az effektet a spatial full scene antialiasinghez hasonlóan a T-Buffer hardveresen valós időben számolja, ami a korábbi grafikus megoldásokkal lehetetlen volt. Az effektust úgy modellezték le és emulálták a 3dfx mérnökei, hogy a mozgó tárgy mögé kirajzolják a tárgy egyre erősödő mértékben átlátszó változatait. A kirajzolt változatok mennyisége és az átlátszóság mértéke programozható, így elég jól „be tudják lőni" az effektust az egyes játékok fejlesztői.





Depth of Field Blur

[fókuszban lenni fontos]

A filmrendezők és operatőreik már a kezdetek óta irányítják a nézők figyelmét a fókusz változtatásával. Azon tárgyak vagy személyek, amelyekre fókuszál a kamera, a figyelem középpontjába kerülnek, míg a többi képelem kevésbé élessé, elmosódottabbá válik, így nem olyan feltűnő és érdekes. A T-Buffer képes erre az effektusra, amelyet a 3dfx mérnökei Depth of Field Focus néven emlegetnek. Két légpárnás járműről egy, a háttérben álló rendőr motorjára tolva a fókuszt szemléltették, hogy egy ilyen effektus milyen filmszerű érzetet tud adni egy számítógépes játéknak.



Soft Shadows and Soft Reflections

A bemutatón nem volt látható, de a 3dfx mérnökeinek bejelentése szerint a T-Buffer képes az ún. soft shadow és soft reflection számítására is. A „puha", vagy inkább árnyalt árnyékok és tükröződések fontos előrelépést jelentenek. Ezeknél az árnyék és tükröződés nem szimplán megjelenik, hanem a pereme felé haladva gyengül, eltűnik. A stencil bufferek használatával létrehozott hagyományos (mai játékokban látható) árnyékok túlságosan élesek, így elkülönülnek hátterüktől, a felülettől, amelyre vetülnek – ezen segít a T-Buffer által kínált új módszer. A motion blur és a depth of field effektek még születőfélben vannak, így sajnos egyhamar

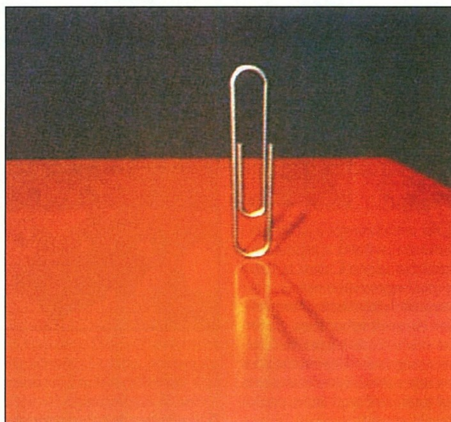
nem találkozhatunk velük játékokban, hiszen először a játékfejlesztő cégeknek kell megismerkednie velük, és megtanulni beépíteni programjaikba. Mindezek mellett nem szabad azt sem elhanyagolni, hogy a játékosok nagy része szeretne nagyobb felbontást látni, pontosabban, szebben kirajzolt falakat, háttereket, objektumokat. A jelenlegi maximális felbontás már kezdi idejét múlni, úgyhogy itt az idő valami újra. Úgy tűnik, ez az idő is hamarosan elérkezik, legalábbis a 3dfx állítása szerint. Azt mondják, mindezekre a kérdésekre hamarosan választ kapunk tőlük... A kártya tehát ez év végén jelenik meg, és bár nem lesz olcsó, a cég azt ígéri, hogy mindenképp 300 dollár alatt akarják tartani az árát.

„Itt tulajdonképpen nem is arról van szó, hogy a 3dfx valami újat talált ki, hanem inkább arról, hogy egy nagyon drága technológiát az otthoni felhasználóknak is elérhetővé tettünk."
GARY TAROLLI, 3DFX INTERACTIVE

„A 3dfx elképesztő T-Buffer technológiája és az Intel Pentium III processzora együtt fantasztikus moziszerű hatást eredményez a PC-ken..."
PAT GELSINGER, INTEL

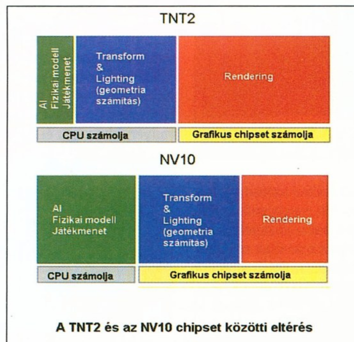
nVidia NV10 – a nagy ellenlábas

Az nVidia már több alkalommal meglepte a számítógépes felhasználók táborát – első ízben a Riva 128 chipsettel, majd a TNT és TNT2 chipsetekkel nagyon fontos lépéseket tettek meg. A TNT2-vel egyértelművé tették, hogy eljött a megfelelő frame rate és felbontás mellett használható 32 bites színmélységű játékok ideje. A következő chipsetükkel hasonló minőségi ugrásra készülnek. Az októberre ígért NV10-ről az előzetesek csak szuperlatívuszokban beszélnek – érdemes összehasonlítani a 3dfx fent leírt terveivel és a Voodoo4 mögött álló technológiával az NV10 képességeit. Az nVidia most is teljesen más úton jár...



Az nVidia mérnökei nem véletlenül adták a chipsetnek az NV10 nevet, annak ellenére, hogy a piacon jól bevezetett nevű chipsetük van – a TNT és TNT2. Az nVidia belső szóhasználata szerint ez már nem egy egyszerű grafikus chipset, hanem egy GPU (Graphics Processing Unit). Ezzel arra akarnak utalni, hogy az NV10 szinte egy külön grafikus gép (egység) a gépben – a benne felhasznált tranzisztorok száma duplája a Pentium III processzorénak (!), így megfelelő számítási teljesítményt rejt magában, és képes lehet tehermentesíteni egyes feladatok alól a CPU-t. Ez azt hozhatja magával, hogy a grafika minősége jelentősen javítható (pl. a poligonok számának megnövelésével), vagy a programokban használt AI összetettsége fokozható. Az nVidia szerint a legfontosabb cél, hogy a 3D geometria számítása átkerüljön a CPU-tól a grafikus processzorhoz, az NV10-hez. A jelenlegi rendszerekben ezek a számítások a CPU teljesítményének mintegy háromnegyedét emésztik fel, így mindössze a processzoridő negyede marad az audio-, periféria-kezelés, AI, fizikai modell és egyéb számítások kezelésére – ez pedig igen jelentős korlátot jelent a játékok fejlesztésénél a programozók számára, akiknek emiatt egyes extra ötletekről le kell mondaniuk. A geometriai számítások átvételével egy mai CPU képes lehet a használt poligonok számának sokszorosát kezelni. A Quake 2 a mai technika mellett 2-4000 poligont tud mozgatni egyidejűleg – az NV10-en több mint a tízszeresét, azaz 35-40 000 poligont, ami a figurák és a terep kidolgozottságát több nagyságrenddel javítja. A geometria gyorsítását a DirectX 7 és az OpenGL is támogatja, így az ezen API-k alá írt játékok képesek kihasználni az NV10 chipset adta plusz teljesítményt.

A geometria számítás gyorsítása mellett az nVidia mérnökei odafigyeltek arra is, hogy az egyéb műveleteket is kiváló teljesítménnyel számolja az NV10. A chipsettől várt triangle rate a jelenlegi Pentium III processzorok által elért 5 millió háromszög/sec értéket háromszorosan haladja meg, azaz kb. 15-16 millió háromszöget képes kipréselni magából egy másodperc alatt. A másik meghatározó jellemző a fillrate, ebben is igen szép értékekről beszélnek a fejlesztők, ami azért érdekes, mert az nVidia eddig szinte mindig be tudta tartani, amit a specifikációkban ígért. Az NV10 esetében a jelenlegi 3D gyorsító-generáció által kínált fillrate teljesítmény duplájáról beszélnek, ami azt ígéri, hogy 1600x1200x32 bites üzemmódban is játszhatók a játékok – ami elég meggyőzően hangzik. Az eddig leírt teljesítmény-ugrás mellett az NV10 a DirectX 7 új 3D funkcióit is támogatja. A chipset érdekessége még, hogy a HDTV képernyőmódot is képes használni, és a videolejátszás hardveres gyorsítása akár a teljes 1080i/480p képernyőn is érvényesíthető. Az NV10 természetesen támogatja a Camino chipsettel beköszönő AGP 4x üzemmódot is. A RAMDAC a tervek szerint – és a jelenlegi high-tech trendeknek megfelelően – 350 MHz-es, ami kristálytiszta képet ad igen magas felbontásokban is. A jelenlegi elképzelések szerint 32 és 64 megás változat is napvilágot lát a kártyából, és az SDRAM, illetve SGRAM mellett lehetséges, hogy a DDR SGRAM támogatást is beépítik igény esetén.



A TNT2 és az NV10 chipset közötti eltérés

Jelenleg úgy tűnik, hogy a „frame rate vagy képminőség" háborújában a felek helyet cserélnek: eddig a 3dfx a 32 bites renderelést támadta a 60 kép/sec-es képfrissítési ráta védelmében, míg az nVidia és az S3 a képminőség és a színmélység javítását erőltették. A fent leírtak alapján most a 3dfx a T-Bufferrel ismét a képminőség és a látvány élharcosa lett, mint hajdanán, míg az nVidia NV10 az általános teljesítmény-növelés terén ígér csodákat. Késő ősszel választ kaphatunk kérdéseinkre...

CHARLIE, NOE & HENRYKE

Hardver-hírek

Macworld Expo 1999



Idén nyáron ismét megrendezésre került New Yorkban a Macintosh számítógépek szokásos éves seregszemléje, a Macworld Expo. Csakúgy, mint minden esztendőben, idén is jó néhány szoftver-, illetve hardver-újdonságot tekinthettetek meg a látogatók. Az alábbi cikkben ízelítőt nyújtunk abból, mi mindent lehetett látni az Expón.

A hardver terén két igazán nagy újdonsággal rukkoltak elő az Apple szakemberei. Az első az iBook, amely kinézetével és tudásával tökéletesen beleillik az Apple üzletpolitikájába. A laptop a sokak szerint gusztustalan, míg mások által imádott kinézetű iMac kistestvérének is tekinthető, bár az iMac-hez szokott szemeknek bizonyára kissé furcsa, hogy egyelőre csupán két színben (tangerine és blueberry fantázianevek alatt) gyártják. A készülék paraméterei elég meggyőzőek, még akkor is, ha a legmodernebb PC-s laptopokkal hasonlítjuk össze. A gép lelke egy 300 MHz-es PowerPC G3-as processzor, 512 KByte level 2 cache-sel felszerelve. Tartozik hozzá még egy 3,2 gigás IDE merevlemez, egy 24x sebességű CD-ROM meghajó, valamint 32 MByte RAM. Ez utóbbi egy kicsit kevéskének tűnik PC-s szemmel nézve, igaz, a Mac OS jóval takarékosabban bánik a memóriával, mint a Windows. Az iBookban a grafika megjelenítéséért egy ATI RAGE Mobility gyorsítókártya a felelős, a külvilággal való kapcsolattartásban pedig egy 56K-s modem és az Apple saját fejlesztésű Ethernet kártyája segédkezik. A laptop designjában igen erősen emlékeztet az iMac-re, és egy beépített fogantyút is tartalmaz az egyszerűbb szállítás érdekében. Az Apple nyilatkozatai alapján az iBook akkumulátoráról hat órás folyamatos üzemre képes, ami összehasonlítva a többi noteszgéppel, igen meggyőző teljesítmény. Az iMac-hez hasonlóan floppy nélküli készülék szeptemberben kerül a boltokba, a laptopokhoz mérten igen kedvező 1599 dolláros ajánlott fogyasztói áron.

A második érdekes hardver, a leginkább egy UFO-ra emlékeztető Airport nevű eszköz, ami nem más, mint egy nagy sebességű drót nélküli (!) hálózati kiszolgáló. Ahhoz, hogy ezt használni tudjuk, egy Airport kártyát kell behelyeznünk Macintoshunkba (ez akár a fentebb említett iBook is lehet), és máris élvezhetjük az Ethernet hálózat minden előnyét – a zavaró kábelrengeteg nélkül! Egy Airport egység egyszerre tíz számítógépet képes kiszolgálni, amelyek bárhol lehetnek 50 méteres távolságon belül. A rendszer adatátviteli sebessége 11 megabit másodpercenként, amely kb. megegyezik egy hagyományos „drótos" hálózatéval. Az 56K-s modemet is tartalmazó Airport az iBookhoz hasonlóan szeptembertől kapható 299 dolláros áron, a számítógépekbe helyezendő vezérlőkártya darabjáért pedig 99 dollárt kell fizetnünk.



Szoftveres oldalon az egyik legérdekesebb újdonság az Apple Quicktime TV-je volt, amelynek segítségével az Interneten közvetített élő videoadások tekinthetők meg. A szakemberek szerint ez lehet a televíziózás egy modernebb, XXI. századi formája. Egyre erősebb a Macintoshok játékgépként való felhasználása, ezt többek között az is mutatta, hogy minden eddiginél több játékfejlesztő cég vett részt a kiállításon, jóval nagyon területen, mint korábban. A sláger még mindig a Quake 3: Arena, mint tudjuk a program tesztverziója Macintoshon jelent meg először – a hírek szerint volt olyan Quake-megszállott, aki csak ezért vett egy csúcskategórás Mac-et... Néhány játék csak felsorolásszerűen, amelyek képviseletették magukat a kiállításon: Railroad Tycoon 2, FLY!, Starcraft: Brood War, Half-Life, Caesar III, Epsode I Racer, Insider's Guide.





Habár a Macintosh, mint játékgép nem veheti fel a versenyt a PC-vel, néhány cég mégis lát üzletet a Mac-es fejlesztésben. A tendencia mindenesetre azt mutatja, hogy a Mac-ek néhány éven belül méltó alternatívájává válnak a PC-nek, immár nemcsak a DTP, hanem a szórakozás és a munka egyéb területein is.

CARIS





Hardver bemutató

Sony mobiltelefonok

Ha mobiltelefonra gondolok, mindig a Ponyvaregény jut eszembe, amikor a kávéházat reggeli közben kirabolják, és megkérdezik az egyik pultnál ülő embertől, hogy „Mi az, maroktelefon? Be a zsákba!". A mobil rövid pályafutása alatt státusszimbólumból mindennapi használati tárggyá vált, már hazánkban is több mint egymillió darab üzemel. Neked is van, nekem is, előbb-utóbb mindenkinek lesz. Egy érdekes adalék: Olaszországban augusztus elején a mobiltelefonok száma túllépte a vezetékesekét... Ennek örömére úgy gondoltuk, hogy számíthat az érdeklődésetekre egy olyan sorozat, amelyben különböző telefonokat veszünk sorra, és mondjuk el a véleményünket róluk. Ebben a hónapban kettő Sony gyártmányú készülékkel ismerkedhettek meg – érdemes!

Az első telefon a könnyen megjegyezhető nevű SONY CMD-Z1-Plus. Első ránézésre talán egy kicsit furcsa a készülék megjelenése, de rövid idő alatt meg lehet vele barátkozni. Álljon itt bevezetésképpen néhány száraz adat: a méretei 98x60x26 mm, súlya 195 g, készenléti idő max. 50 óra, beszélgetési idő max. 8 óra, frekvenciasáv 890-915 MHz-ig. Az ilyen adatok általában nem sokat mondanak az embernek, ezért is vagyok szerencsés, hogy huzamosabb ideig tesztelhettem a készüléket. A méret az, ami nem igazán érzékelhető a számadatok alapján, ezek körülbelül egy normális cigarettás doboznak felelnek meg. A telefon szélessége és hosszúsága meghaladja néhány milliméterrel a cigarettás dobozét, de a vastagsága nagyjából megegyezik. Sajnos, a fizikai méretek megadásánál minden gyártó szívesen kihagyja az antennát, ami ennél a készüléknél majd három centiméterrel a ház fölé nyúlik, és még kihúzható is. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a kiváló beszédminőséghez és biztos hálózati kapcsolathoz szükséges is a nagy(obb) antenna.



A készüléket a formáján túl a kihajtható mikrofon teszi egyedivé. Mint az a képeken is látható, szemből nézve a készülék jobb oldalán található egy vékony, kb. hat cm hosszú műanyag pálcika, amelynek a végén található a mikrofon. Én mindig is szerettem a lehajtható billentyűzetvédős (flipes) telefonokat, így aztán ez a nem éppen szokásos megoldás is gyorsan megnyerte a tetszésemet. Az ilyen mozgó alkatrészekkel sok olyan dolgot tudunk vezérelni, amihez átlagos esetekben gombokra van szükségünk. A SONY Z1-es készüléknél a mikrofon kinyitásával tudjuk fogadni a bejövő hívásokat, és bezárásával meg tudjuk szakítani azokat. Alaphelyzetben, ha nincs éppen hívásunk, akkor a kinyitásával meg tudjuk szüntetni a billentyűzárat, és használhatjuk a telefont. De a mozgó dolgoknak van egy hátrányuk is, mégpedig az, hogy könnyebben el is romlanak. Egy barátom, aki huzamosabb ideig ezt a típust használta, arra panaszkodott, hogy a mikrofont és a készüléket összekötő vezeték többször is elszakadt, ami ugyebár teljesen használhatatlanná teszi. Persze lehet, hogy a nem megfelelő használat miatt történt a dolog, mindenesetre a javítása csak néhány száz forintba kerül.

Néhány szó a szolgáltatásokról. A készülék bal felső sarkában van egy tekerő gomb, amelynek elforgatásával tudunk választani a menük vagy telefonszámok között. Ennek a jog dial gombnak a benyomásával lehet beljebb lépni egy-egy menüpontban. Kissé furcsa megoldás, de gyorsan megszokható, és utána már könnyen használható. Ha nem menüben vagyunk, a készülék különböző üzemmódjai között tudunk választani, illetve további funkciókat elérni. Természetesen van óra a készülékben, amellyel ébresztést is be lehet állítani, emellett egy naptár is helyet kapott, amiben megnézhetjük az előző egy és a következő tíz hónap napjait, dátumait. Négy különböző üzemmódja van a készüléknek: alap, csendes, autós és hordozható (billentyűzár), sajnos ezeket nem tudjuk kombinálni, vagyis olyan nincs, hogy csendes üzem és billentyűzár együtt. De ezeket az üzemmódokat egyetlen gombnyomással el tudjuk érni. Az összes kimenő és bejövő hívást dátum és perc szerint tudjuk ellenőrizni, így könnyen nyomon követhetjük, kivel mikor beszéltünk. A telefon alapszolgáltatásait tíz különböző, jól átgondolt menün keresztül érhetjük el. A menüpontokban nem kell tizenöt másik almenüpontot keresni, hanem egy jól szervezett rendszeren keresztül állíthatuk be minden számunkra fontos jellemzőt. Az összes szokásos és szükséges funkció\val rendelkezik (hívásvárakoztatás, -tiltás, -átirányítás, SMS-ek kezelése stb.). Húsz különböző csengetési típust választhatunk ki; van olyan, ami csak egyszer csöng, és olyan is, amelyben 190 féle variációt találunk, igaz, ennél csak kb. minden tizedik különbözik az előzőtől, egyébként minimális eltérés van csupán közöttük. Ennek ellenére azt hiszem, hogy mindenki megtalálja a neki tetsző csengetési tónust...

Az alapszolgáltatásokon kívül igen hasznos lehet bizonyos esetekben, hogy a készülékkel rögzíthetünk a beszélgetéseinkből maximum 20 másodpercet. Ilyenkor benyomva kell tartanunk a REC/PLAY gombot, majd az idő lejártával automatikusan megáll a felvétel. Ha nem beszélgetés közben nyomjuk meg, saját szövegünket is feljegyezhetjük, mintegy emlékeztetőként magunknak. Ez igen hasznos dolog, sokszor lehetünk olyan helyzetben (pl. autóvezetés közben), hogy jó lenne, ha egy hirtelen jött ötletet valamilyen formában rögzíteni tudnánk, mert leírni kicsit nehézkes.

A következő kiegészítőket vásárolhatjuk meg a készülékhez: autós kihangosító, szivargyújtóra csatlakoztatható töltő, bőrtok, PCMCIA kártya modemezéshez, illetve adatátvitelhez, gyorstöltő. Alaptartozékként kapunk egy asztali töltőt és egy normál akkumulátort. Sajnos, rezgő akkumulátort nem vásárolhatunk hozzá, ami abból következik, hogy az akkumulátor olyan, mintha egy elemet tennénk bele, külön fedél takarja.

A második készülék a Sony CMD C1 típusú telefon. A képeken is jól látszik, hogy igen tetszetős darab a Sony legújabb telefonja. Méretei: 139x45,5x26 mm. Ennek a telefonnak nincs külön kilógó antennája, ami nagyon szimpatikus, leginkább azért, mert így nem is tudjuk letörni, vagy más módon véletlenül kárt okozni benne. A készülék súlya 107 gramm – az akkumulátorral együtt. Ez elég félelmetes szám, ugyanis, ha az ember bete-

szi a zsebébe a telefont, szinte egyáltalán nem érzékeli a súlyát – tehát azt sem vesszük igazából észre, ha kiesett a zsebünkből... A készülék ergonómiája az általam ismertek közül az egyik legjobb. A mérete éppen megfelelő, nem túl kicsi, nem túl nagy. Telefonálás közben nem érezzük úgy, hogy a levegőbe beszélünk. A készülék hátsó része is úgy lett kialakítva, hogy telefonálás közben biztonságosan és kényelmesen használhassuk. Az akkumulátor megoldása itt is egyedi, egy ceruzaelem méretű akkumulátort kell behelyeznünk a készülékbe, és egy kis kábellel csatlakoztatnunk a telefonhoz; ezt is külön fedő takarja, levehetjük anélkül, hogy ki kellene kapcsolnunk a telefonunkat. Sajnos, az akkumulátor élettartama nem éppen a leghosszabb, elvileg 115 óra készenléti és 5,5 óra beszélgetési időre képes, de tapasztalataim szerint a valóságban körülbelül a felét teljesíti ennek. Állítólag várható hozzá egy nagyobb teljesítményű akku is, ami csak azért érdekes, mert a mérete nem változhat, hiszen fix helyre kell illeszkednie. Az akkumulátor egyébként a legkorszerűbb lítium-ion típusú, tölthetjük, ahogy akarjuk, nem zavaró a gyorsabb lemerülés.

Sajnos a hálózatkezelés nem a legerősebb oldala a készüléknek. Nem tudom, hogy a külső antenna hiányának köszönhető-e, de időnként elvesztette a hálózati kapcsolatot, ilyenkor csak ki/bekapcsolással tudtam újra használni a készüléket. A hangminőség ettől függetlenül jó, bár autóban ülve, menet közben kicsit mintha rosszabb lett volna.

Ezen a telefonon is megtalálható a jog dial gomb. Itt a készülék méretéből és formájából adódóan egy kicsivel jobban kézre áll, könnyebben használható. A különböző menüpontok között tudunk manőverezni vele, és benyomásával választani. Ezen kívül a készüléken elég sok gomb található. Külön van ki/bekapcsoló gomb, kis műanyag peremmel védve az akaratlan kikapcsolás ellen. Természetesen a menü használatára és a hívások fogadására/megszakítására is található külön billentyű. Ami szokatlan, hogy az úgynevezett néma üzemmódot közvetlenül egy gombnyomással érhetjük el, illetve ugyanezzel gombbal választhatunk olyan csengetési módot, hogy csak egyetlen egyszer csörrenjen meg a készülék. Van még egy törlés gomb, amellyel egy menüből kiléphetünk, illetve a rosszul beírt számot törölhetjük.

A készülék menürendszere a kelleténél talán egy kicsivel egyszerűbbre sikeredett. Öt fő menüpontba sikerült minden beállítást és szolgáltatást besűríteniük a tervezőknek. Ezek a következők: újrahívó lista, ellenőrzés, beállítások, átirányítás és üzenetek. Ráadásul a menük elnevezése sem minden esetben szerencsés. A beállítások helyett „Prefereciák" áll a kijelzőn (nem elgépelés, valóban így jelenik meg...). Az ellenőrzésen belül egy halom olyan dolog van, ami általában külön menüpontban szokott szerepelni. Ennek az a pozitív oldala, hogy nem kell rajtuk átlépni, ha keresünk valamit. Általában olyan menüpontok vannak elrejtve, amiket az ember úgyis ritkábban használ.



Szolgáltatásaiban a kor elvárásainak megfelel, bár én erősen hiányoltam az órát a telefonból. Az időt sem jelzi ki, és ébresztést sem tudunk rajta beállítani. Harminc különböző csengetési hang közül választhatunk, amelyek között biztosan mindenki megtalálja a neki megfelelőt. A készülék kijelzője szép, mérete megfelelő, ami ezzel kapcsolatban külön tetszett, hogy a háttérvilágítás nem egyszerűen kikapcsol, hanem nagyon szépen, fokozatosan elhalványodik. Ez ugyan nem jelent különösebben semmit, maximum annyit, hogy a tervezőknek volt ízlésük, de szerintem kifejezetten elegáns ez a megoldás. Egyébként a Sony tervezőmérnökeinek jó ízlését mutatja a gyönyörű külső kialakítás és a nagyon szép színek is. Az összes ismerősömnek nagyon tetszett a készülék, és mindenki irigykedett rám a tesztelés ideje alatt...☺

A kijelző egy kicsit mindkét készüléknek a gyenge pontja. Napszemüveggel rájuk tekintve néha egyáltalán nem is olvasható a kijelzőjük. A C1-esé jobb egy fokkal, de vagy a melegtől vagy az autóban lévő rázkódástól időnként kikapcsol, és ezen is csak egy ki/bekapcsolással lehetett segíteni. Amit, illetve akit még nem is említettem, az a kedves strucc, egy rajzolt figura, aki minket üdvözöl mindkét készülék ki-, illetve bekapcsolásakor. Egyes műveletek közben is megjelenik és szórakoztat minket, amíg várnunk kell valamire (pl. egy SMS elküldésére). A két készülék tulajdonképpen bizonyos fokig ellentéte egymásnak. A Z1-es robusztusabb külsőt kapott, de szinte minden ma elérhető szolgáltatást belezsúfoltak. A C1-es karcsú szépsége mellé sajnos nem társul szolgáltatások tömege, de ha valakinek elég annyi, amennyit leírtam, melegen ajánlom a figyelmébe, ritkán talál az ember ilyen szépséget a mobiltelefonok között.

A Z1Plus 129 900 Ft-ba, a CMD C1 82 990 Ft-ba ÁFÁ-val, mindennel együtt. Természetesen ezek az árak nem akciósak, ezeket a telefonokat eddig még nem találták meg a szolgáltatók, pedig a C1-es biztosan nagy siker lenne.

Köszönetet szeretnék mondani a SONY Shop (1085 Budapest, József krt. 60., Tel.: 313-9026) munkatársainak a segítségért és a készülékekért.

CSOKI

Hardver-bemutató

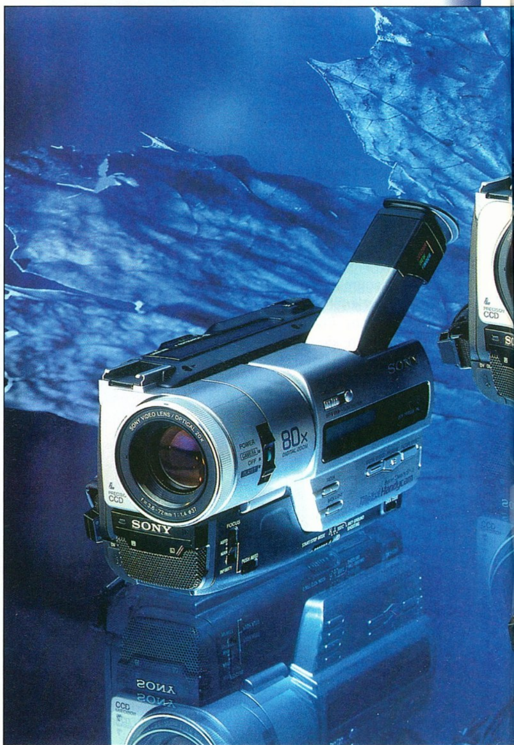
DV, avagy a digitális videózás gyönyörei

Az előző két szám digitális fényképezőgépei után most jöjjön némi digitális mozgókép. Az elv egy kicsit más, valamivel jobb. Aki látott már ilyen kamerát, illetve velük rögzített felvételeket, az valószínűleg sejti már, hogy miről beszélek – de korántsem biztos, hogy tudja is, hogyan működnek ezek a kamerák. Most megismerhetitek a dolog hátterét is.

Első menetben ismerkedjünk meg a technológia mibenlétével, később leírom a tapasztalataimat is. Szerencsére sikerült szereznem egy kamerát egy rövid kipróbálás erejéig. Azért szerencse, mert egy ilyen kamera alaphangon körülbelül félmillió forintba kerül, az újabb, nagyobb tudással rendelkezők pedig akár másfél-kétmillióba. Hogy akkor minek írunk ilyenről a ZED Magazin oldalain? Nos, két okból is. 1. Elég sok olyan ember van, akinek a családja megengedheti azt a luxust, hogy videokamerája legyen, ráadásul az árak rohamosan csökkennek. 2. Nem árt ismerni a mai kor technikáit.

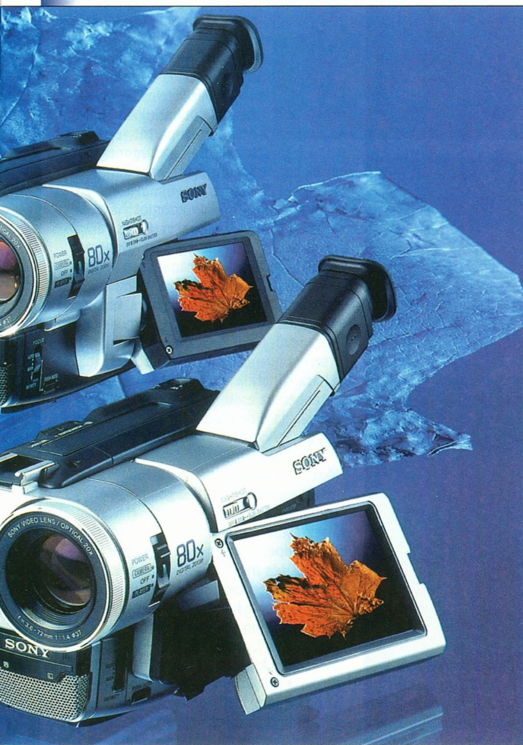
Annak ellenére, hogy több digitális mozgókép-rögzítési eljárás létezik már, mi itt a Sony által kifejlesztett DV-ről, azaz Digital Videóról beszélünk. Azért is, mert a Sony ott volt az elsők között ezen a téren. A DV legnagyobb előnye a nevében is benne van, digitális formában rögzíti a képeket. A legtöbb filmtrükk számítógéppel készül, csakhogy az úgynevezett nagyjátékfilmek (amiket a moziban láthatunk) a mai napig is celluloid filmszalagon kerülnek rögzítésre. Innen származik az is, hogy a filmeket mind a mai napig fényképezik, nem egyszerűen rögzítik. Olyannyira így van ez, hogy a név, amit a stáblistán látunk a filmek végén, a Director of Photography, vagyis a fényképezés rendezője korántsem azonos azzal a személlyel, aki a kamerát kezeli! Ő csak megtervezi az egyes jeleneteket, és elsősorban a különböző felvételek (snittek) világításával foglalkozik. A kamerát a kameraman kezeli, ő fényképezi a filmet, de nem ő a művész. Igen, művész. Ez is ugyanúgy művészet, mint a szobrászat vagy a festészet, csakhogy a modern kor, a XX. század művészete. Operatőr vagy rendező úgy lehet valakiből, hogy egyrészt van tehetsége, másrészt pedig elvégzi a Színház- és Filmművészeti Főiskola megfelelő szakát. Sajnos, a mai Magyarországon kell egy harmadik dolog is ezeken kívül: a lehetőség. Nálunk a filmművészeknek nem elég, ha nagyon tehetséges és szerencsés (mint például Amerikában Quentin Tarantino), ha nem nincs ismerőse, nem ismerik a nevét, valószínűleg hiába végzi el az iskolát, nem fog soha egyetlen filmet sem leforgatni. Azt is tudni kell, hogy ma Magyarországon egy évben maximum 6-8 nagyjátékfilm készül, a filmművészet szereplőinek nagyobb része reklámfilmekből és hasonlókból tartja fenn magát. Sajnos, a filmművészek jelentős része úgy gondolja, hogy a digitális technika térhódítása megöli magát a művészetet, és a filmek gyártását is iparrá változtatja, ahogy Hollywoodban is történik: nagyüzemben készülnek a tömegek szórakoztatását megcélzó, minden művészi igényt nélkülöző tömegalkotások.

Térjünk vissza a lényegre, lássuk mit is nyújt nekünk a digitális video. A képeket ötszáz sorra bontja fel, 13,5 MHz-es mintavételezési frekvenciával. Ez a normál TV sugárzásánál jobb felbontás, tehát a TV képénél már alapból jobb képet kapunk. A képeket színekre bontja, és a képek ábrázolásához háromszor nagyobb sávszélességet használ, mint analóg társai. Egy új tömörítési eljárás (Discrete Cosine Transform – diszkrét koszinusz-transzformáció) segítségével nagy mennyiségű digitális adatot tudunk tárolni egy kis kazettán. De nem ez az egyetlen tömörítési eljárás a DV-kben, használnak súlyozást, mozgásérzékelést, kvantálást stb. A tömörítési arány körülbelül 5:1, ez 25 Mbps-t jelent a képeknél, és olyan 1,5 Mbps-t a hangnál. Vagyis egyetlen másodpercnyi képanyag rögzítéséhez 25 megabitet használunk el. Azért ilyen magas ez a szám, mert minden egyes képkockát külön tömörítenek, ellenben az mpeg2-vel, ahol egyszerre többet. A több képkockánál nyilvánvalóan sokkal kevesebb a hasznos információ, hiszen csak a különbségeket kell rögzíteni. De ennek az a következménye, hogy nem tudjuk az elkészült videót a tömörítés után módosítani, hiszen a végeredményben nincs annyi képkocka, mint amennyit valójában elkészítettünk. A DV-ben viszont minden képkocka megmarad! Éppen ezért nincsenek előre rögzített filmek, mint a DVD-nél. A DV-t nem ezért találták ki, hanem azért, hogy profi minőségű felvételeket készíthessen az amatőr is, aki azt utána otthon átszerkesztheti, összevághatja magának.



A DV időalapú korrigálást használ az állandó, stabil képek rögzítéséhez. Elég jó hibatűrő rendszerrel szerelték fel, így képes a szalag kisebb hibáit is korrigálni. Természetesen nem csak a képeket, hanem a hangokat is digitálisan rögzítjük. Ugyanolyan eljárást használ, mint amit a CD-k előállításánál, így elég meggyőző hangminőséget képes produkálni. Két üzemmódban rögzíthetünk hangot, az egyik 16 bites kódolást alkalmaz, amellyel a CD vagy a DAT minőségét érhetjük el, a másik 12 bites, de két sztereó csatornával rendelkezik.

És végül a digitális dolgok lényege, a csatlakoztathatóság, a felület, amelyen keresztül elérhetjük a digitálisan rögzített képeket, hangokat. Jelen pillanatban az IEEE 1394 szabvány szerinti i.Link csatlakozót használhatjuk a képek átvitelére. Az Apple által kifejlesztett csatlakozási felületet nagy sebességű adatátvitelhez dolgozták ki, éppen a multimédiás alkalmazások segítésére. A jövőben egyre többször fogunk találkozni vele, már szükség van egy olyan külső portra a számítógépeken, ami igen gyors adatátvitelt tesz lehetővé. Ezzel a csatlakozófelülettel maximum 63 eszközt köthetünk össze egyszerre egy láncba. A csatornán két jelfolyam haladhat egyidejűleg, egymás mellett minden további megkötés nélkül. Ráadásul kétirányú lehet az adatátvitel, különösebb nehézségek nélkül tudunk azzal az eszközzel rögzíteni, amivel eddig lejátszottunk, nincs szükség több kábelre. Ezen az egy kábelen a hangot és a képet egyszerre vihetjük át. Ezen a porton – csakúgy, mint egy soros porton – bármikor csatlakozhatunk a számítógéphez, nem kell az eszközt előre inicializálni. Sajnos ezt a portot egyelőre csak külön bővítőkártyán tehetjük a PC-be, ami kissé költséges megoldás. Ilyen kártyát gyárt a Sony és a videodigitalizáló kártyákra specializálódott Miro cég is. Utóbbi már többféle változatban is készít ilyet, van olyan is, amely már elérhető árú. Mindenképpen ilyet kell használnunk, ha nem akarjuk, hogy digitális képeink veszítsenek minőségükből. Ha nem számítógéppel kötjük össze kameránkat, akkor „csupán" a másik eszközre (pl. asztali DV-lejátszóra) van szükségünk, a csatolófelületet természetesen használhatjuk erre a célra is. A jövő inkább az, hogy a kamerát a számítógéphez csatlakoztatjuk és egy nemlineáris vágórendszert alakítunk ki ezáltal. Ehhez még a számítógépek teljesítményén kellene javítani egy kicsit, az otthoni gépeknek kell még néhány év, hogy erre a szintre érjenek. Éppen ezért nem tudjuk jelen pillanatban a számítógépben tárolt információkat, adatainkat DV-eszközre kimenteni.



A digitális kamerákban nem egy, hanem három darab CCD-t használnak a képek rögzítésére. Ezt a módszert használják a professzionális eszközökben is, vagyis egy prizmával felbontják a beérkező fényt három összetevőre (vörös, zöld és kék). Mindegyik részt külön CCD érzékeli, és mindegyik CCD legalább 380 000 pixeles felbontású. Ennek az elvnek köszönhető a DV fantasztikus képminősége, hiszen sokkal nagyobb érzékenységet használnak a képek rögzítéséhez. A színhűsége sokkal jobb, a zajok minimális szintre csökkenek ezáltal.

DV kamerával rögzíthetünk állóképeket is, ezáltal digitális fényképezőgépként használva kameránkat. Ebben az esetben ugyanúgy a kazettára rögzít a gép egy-egy képet a szalag bizonyos szakaszára. Ezeket a képeket meg tudjuk nézni a TV-n vagy áttölthetjük a PC-re. De ehhez már szükség van a kiegészítő videokártyára, amely a kamerát tudja kezelni. A Sonynak van egy videoprintere is, amit kifejezetten arra célra fejlesztett ki, hogy a fényképezőgépekből vagy kamerákból érkező képeket kinyomtathassuk.

Az állóképek rögzítésénél a Sony kamerák egy Adaptive Frame Interpolationnek nevezett eljárást használnak a kép élesebbé tételére. Ezzel az eljárással a megjelenítést (legyen az TV-n vagy nyomtatón) teszik jobbá, a megjelenő képeknek nincsenek szögletes szélei, nem lesznek recézettek a képen a görbe élek. A kamerákban vízszintes és függőleges érzékelőket használnak a képek stabilitásának megőrzésére. Ezt Super Steady Shotnak nevezik, ennek a segítségével a kamerába érkező képek még a CCD előtt stabil állapotba kerülnek. Az érzékelők egy processzor segítségével egy aktív prizmát mozgatnak. A prizma mögött egy lencserendszer helyezkedik el, és csak utána a CCD. Ezzel a struktúrával akár a nagyobb frekvenciájú folyamatos rezgést is majdnem teljesen ki lehet küszöbölni. Más videorendszerek csak a képminőség romlásával képesek ugyanezt elérni...

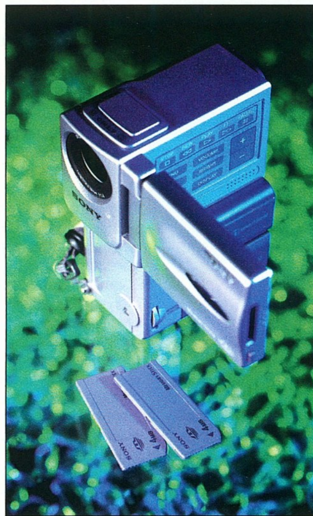
A digitális videó rögzítéséhez a Sony egy újfajta kazettát fejlesztett ki. Ebben a kazettában két réteg van a szalagon, ezért a mágnesességet jobban megőrzi. Van még egy majdnem gyémántkeménységű szénréteg rajta, ami a különböző fizikai sérülések ellen védi meg a szalagot, rajta a képeinkkel. További újítás, hogy használhatunk memóriát bizonyos kazettákhoz, ez egy flash-memória IC, amin tartalomjegyzéket tárolhatunk, így könnyebben megtaláljuk képeinket vagy a különböző filmrészleteket a szalagon. Ez az IC a kazettába van beépítve, ennek ellenére nem minden kameratípus támogatja használatát.

Két különböző méretű DV kazetta is forgalomban van, a normál és a miniDV. Utóbbit, amelynek a fizikai méretei 66x48x 12,2 mm, használhatjuk a kamerákban, a nagyobbat inkább az asztali eszközökben. A miniDV kazettákból 30 és 60 perces változatot vehetünk, amire LongPlay üzemmódban minimális képminőség-romlás mellett 90 percet rögzíthetünk. De a kazetta mérete annyira barátságos, hogy az ember akár ötöt is vihet magával a kamera mellett. A digitális videózásnak van egy másik oldala is, a professzionális terület. A DV az otthoni felhasználóknak készült, annak ellenére, hogy sok hasonlóságot mutat a Digital Betacam rendszerekkel – de egy többmilliós kamerát nem nagyon lehet összehasonlítani egy, akár egymillióba sem kerülő DV kamerával...

A cikk igazi apropója az, hogy sikerült egy kamerát szerezni kipróbálásra, úgyhogy a technológia ismertetésén kívül szeretném megosztani veletek tapasztalataimat is. A Sony DCR-TVR9E jelű kamerája járt nálam néhány napig. Alapfelszereltsége a következő: távirányító, akkumulátor, töltő, illetve 220V-os adapter, hordszíj, RCA kábel, SCART átalakító. Ha valakinek ez nem elég, rengeteg kiegészítőt vásárolhat még kamerájához: különböző teljesítményű akkumulátorokat, hordtáskákat, lencséket, állványokat... Igazán nem lehet panasz ezen a téren a Sonyra. Megvehetjük az i.Link kábelt és a hozzá tartozó video digitalizáló kártyát is. A kamera olyan sok mindent tud, és annyi különböző funkcióval rendelkezik, hogy mindezt itt felsorolni lehetetlen. Ezt támasztja alá a 120 oldalas kezelési útmutató is, amelyben mindenre kiterjedő részletességgel megtalálhatjuk az összes információt. A felsorolás helyett inkább csak a különlegességeket emelném ki.



A képminőségről ódákat lehet zengeni, ezt mindenkinek látnia kellene! A különbség természetesen nem a felvételek készítésekor látszik, hanem azok lejátszásakor. A TV képéhez lehet leginkább hasonlítani, viszont korántsem biztos, hogy mindenkinek sikerült már nagyon éles és nagyon szép képet beállítania otthon a TV-jén. Ha mégis, akkor tudja, hogy milyen az (egyébként mostanában a magyar televízió egyes csatornája kifejezetten jó minőségű). Szóval van egy nagyon szép, nagyon éles képünk a TV-n. Nos, ennél körülbelül kétszer-háromszor szebb és jobb képet kell elképzelnünk ahhoz, hogy némi fogalmat alkothassunk a DV minőségéről... Ezért is írtam azt, hogy ezt nem nagyon lehet körülírni, akit érdekel, menjen el egy boltba, és nézze meg a saját szemével. Biztos vagyok benne, hogy nagyon szívesen megmutatják majd neki az eladók, nyilván ők is büszkék rá...



A kamera egyébként viszonylag egyszerűen használható, bár azért kell néhány nap, mire az ember nem fogja keresni a különböző funkciókat rajta. Jó sok gomb között kell eligazodnunk, ha biztosan akarjuk kezelni a gépet. Van egy menüs beállítási lehetőség is, ebben azokat a funkciókat változtathatjuk, amelyekre nincs túl gyakran szükség (pl. felvétel módja, kijelző fényereje, hangfelvétel minősége, óra beállítása, SteadyShot ki/bekapcsolása). A menüben egy, a telefonokéhoz hasonló gombbal „közlekedhetünk", le és fel lehet forgatni, és benyomásával kiválasztani a nekünk tetsző menüpontot. Van egy 3,5 inch-es TFT LCD kijelzője a kamerának, amit használhatunk kereső helyett. Ez talán az egyik hátránya, hogy a kereső helyett használhatjuk, és nem azzal együtt. A kijelző elég nagy, forgathatjuk bármilyen irányba, így alulról, felülről és szemből is nézhetjük a képet. Ha áttekerjük a külső oldalra, vagyis szemből szeretnénk nézni, automatikusan megfordul a kép, így nem kell fejjel lefelé állóképet néznünk. Így könnyedén készíthetünk felvételeket a fejünk felett vagy a derekunk magasságában is, nem kell attól tartanunk, hogy valamit rosszul veszünk fel, vagy éppen sehogy.

A kamerában van ún. fader is, ami a felvétek kezdeténél és végénél automatikusan elsötétíti a képet, így kezdve a szalagot. Sokkal jobban néz ki, mintha csak egyszerűen elkezdődne egy felvétel, aztán egy másik helyszínen egy másik. Különböző előre programozott üzemmódokat választhatunk ki, ezzel is szabályozva a képeket. Például van nappali világosság, szoba, portréüzemmód. Ezekben az esetekben a kamera bizonyos jellemzőket automatikusan beállít és a fókuszálást is ehhez igazítja. Használhatunk manuális fókuszt is, ilyenkor kézzel kell megkeresnünk az éles kép pozícióját. Vannak előre beépített képeffektusok is, mint például negatív kép, a mozaik vagy a nyújtott kép. Ha valaki művészkedni akar, alkalmazhat ilyet is. Bizonyos esetekben előnyére válhat a felvételnek, vagy éppen feldobhatjuk az unalmas tengerpartot egy kis torzítással, esetleg megnézhetjük barátnőnket negatívban, garantáltan érdekes látvány...

Tizenötszörös optikai zoomot használhatunk, de ha valakinek ez kevés, akkor digitális úton elmehet egészen a hatvanszoros felbontásig. Ez már az igen messze levő dolgokat is képes közelebb hozni, de ebben az esetben már romlik a kép minősége is. Rendelkezésre áll egy NightShot nevű funkció, ami nekem nagyon tetszik, ugyanis ezzel teljes sötétségben is használhatjuk a kamerát! Természetesen ebben az esetben nem annyira szép a felvétel, de érdekes dolog egy sötét szobában a kamera kijelzőjére nézni, és minden részletet látni.

Azt is tudjuk szabályozni, hogy a felvételek készítésénél a Rec gombot mennyi ideig kelljen nyomva tartani. Háromféle választásunk van, folyamatosan nyomjuk, öt másodpercig nyomjuk, vagy csak megnyomjuk, és már megy is. Az utolsó kettőnél a felvétel befejezése is hasonló módon történik. A hangokat a beépített vagy külső mikrofon segítségével sztereóban rögzíthetjük.

A kamera külsőre a megszokott módon néz ki, a súlya éppen megfelelő, nagyon jól el van találva. Nem túl könnyű, így biztosabb kézzel kell tartanunk, és kezünk remegése nem befolyásolja a képeket.

Kedvcsinálónak ennyi elég is, mindenkinek ajánlom a figyelmébe, főleg azoknak, akik kameravásárlás előtt állnak. Egyetlen igazán nagy hátránya van a DV kameráknak és egyéb eszközöknek, hogy egyelőre még elég drágák. Az általam kipróbált kamera 529 900 forintba kerül a boltokban, de ennél inkább csak drágábbakat találunk. Ez azért ne nagyon riasszon el senkit, amint kipróbálja és megnézi, elgondolkodik a dolgon. Szeretném megköszönni a SONY Shop (1085 Budapest, József krt. 60., Tel.: 313-9026) munkatársainak a segítséget és a kölcsönkapott kamerát.

CSOKI

Minden, amit tudni akartál A NYOMTATÓKRÓL 4.

MÁTRIXNYOMTATÓK

A nyomtatók történelme és a technikai alapok után megismerkedhettünk a tintasugaras nyomtatókkal, most pedig a mátrixprinterek, más néven a tűs nyomtatók következnek. Igaz ugyan, hogy ma már leginkább csak vállalatoknál találkozhatunk velük, de nem elképzelhetetlen, hogy valakinek van még otthon a régi időkből egy-két maradvány. Az biztos, hogy érdemes velük is megismerkedni, hiszen egyszer mindenki elmegy dolgozni valahová, és akkor nem árt, ha ismeri, tudja, hogyan működnek ezek a típusok.

A mátrixnyomtatók az elsők között voltak a számítógép perifériái között. Leginkább azért, mert a kezdeti időkben a számítógépet használó emberek idegenkedtek az egész számítástechnikától, és nem bíztak abban, hogy ezeken a masinákon hosszú távon lehet, illetve kell adatokat tárolni. Ma már ott tartunk, hogy nincs olyan cég a világon, amelynek ne lenne számítógépe, és olyan is kevés akad, ahol minden egyes iratot, dokumentumot kinyomtatnak – biztos, ami biztos alapon. Az Egyesült Államok bizonyos minisztériumai lassan áttérnek a teljes elektronikus munkára, nem használnak semmiféle papírosokat! Egyszer talán azt is megéljük, hogy a mi kis országunkban is lehet e-mailben adóbevallást benyújtani... De a számítástechnika (h)őskorában ez nem így volt, kellett, hogy legyen egy olyan szerkezet, amivel a dokumentumok papírformáját tudták produkálni. Arról nem is beszélve, hogy a legelső gépek még nem igazán rendelkeztek megbízható, háttértarolónak nevezhető perifériával, egyszerűen nagy teljesítményű számológépnek használták őket, lyukszalagokon tárolva a szükséges programokat, adatokat.



Őszintén, az ilyen típusú nyomtatók megvásárlását nem igazán ajánlom olyannak, aki nem üzleti célra szeretné használni. Az áruk már nem olyan kedvező, hogy otthon, hobbi-szinten bármilyen nyomtatási munkára megfelelnének. Persze írógép helyett még mindig használhatók, hiszen egy gyengébb teljesítményű PC-vel együtt is valószínűleg olcsóbbak, mint egy elektromos írógép – ráadásul még játszani is lehet rajta...☺

Ezekben a nyomtatókban úgynevezett tűk vannak a nyomtatófejben elhelyezve. A tűk száma változó, 9-től 48-ig terjed, típustól függően. Ezek a tűk a fejben függőlegesen vannak elhelyezve egy vagy több sorban. Egy 9 tűs nyomtatóban természetesen egy sorban, egy több tűvel rendelkezőben általában két vagy négy sorban lehetnek elhelyezve. Ha több függőleges sorban vannak, akkor azzal a nyomtatási minőséget és a sebességet is javítani lehet. Ettől függetlenül mégsem mindig érdemes a több tűset választani, hogy miért, az a későbbiekben kiderül.

A nyomtatás minőségét itt is elsősorban az egy-egy betűt alkotó pontok száma határozza meg, de még sok minden más is befolyásolhatja:

- milyen és hány példányos papírra dolgozunk,
- a fejben elhelyezett tűk száma,
- a nyomtatási minőség beállításai,
- a festékszalag kopottsága,
- a nyomtatófej kialakítása, kopottsága,
- a tűk helyzete, minősége.

Mivel a tűs nyomtatók szöveg- és grafika-nyomtatásra egyaránt használhatók, alkalmazási lehetőségei igen széles körűek. A legjobb 24 tűs modellekkel az írógépekét megközelítő karakterminőség állítható elő, innen származik az NLQ (Near Letter Quality, közel levélminőségű) nyomtatás fogalma. Ezzel szemben, még ha bizonyos tűs típusok elméletben el is érik a 360 DPI-s felbontást, az általuk kinyomtatott grafikák minősége messze elmarad a lézer- vagy tintasugaras nyomtatókkal előállított ábrák minőségétől. A tűs nyomtatás során ugyanis az ütés hatására a papír deformálódik, és kissé megsérül, ami rontja a rajta megjelenő pontok rendezettségét. Ennek legkézenfekvőbb következménye az, hogy csupán közepes minőségű, árnyalatok nélküli fekete színt kapnunk, amely ráadásul csíkozott is. A csíkozottság a tűk közötti távolságból vagy a papírt továbbító léptetőmotor hibájából, pontatlanságából fakadhat. Sajnos, a papírtovábbításnál különböző fogaskerekek is szerepet kapnak, ezeket pedig általában műanyagból készítik (mivel nem igazán kell erőt átadniuk), amelyek bizonyos kinyomtatott oldalszám után elkopnak, ami szintén okozhat csíkozottságot a nyomatatási képen.

A 9 tűs nyomtatók jelentik a használhatóság alsó határát, régebben voltak 7, illetve 8 tűs típusok is, de gyorsan el is tűntek, hiszen itt egy-egy betű már nagyon kevés pontból állt össze. Ezekben a nyomtatókban a tűk függőlegesen vannak elhelyezve, átmérőjük kb. 0,35 mm. A nyomtatófej vízszintesen mozog a papírlap előtt, egy helyi mágneses teret keltő elektromos áramimpulzus kilövi a megfelelő tűket a festékszalag és a papír irányába. Az adott nyomtatási pozícióban a nyomtatófej csupán egyetlen pontoszlopot állít elő, a teljes karakter előállításához több nyomtatási menetre van szükség. Egy-egy karakter vízszintesen és függőlegesen is pontokra van felosztva, ezekből a pontokból áll össze a végeleges nyomtatási kép. A régebbi típusokban a nyomtatófej csak egy irányban volt képes nyomtatni, ha többször kellett egy sor felett elhaladnia, akkor a fejet vissza kellett mozgatni a sor elejére. Ezt az újabb típusokban kiküszöbölték, a fej mindkét irányú mozgásánál képes nyomott hagyni a papíron, így tovább nő a nyomtatási sebesség.

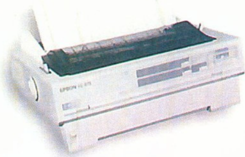
A ma kapható mátrixnyomtatók minden típusa több nyomtatási üzemmódot is ismer. Általában draftnak nevezik a legegyszerűbb üzemmódot, ebben az esetben a fej egyszer halad el egy sor fölött, minden tű egy pontot egyszer üt le. Az NLQ üzemmódban egy pont felett már kétszer vagy többször is elhalad a fej. A tűk egy fél raszterpont eltolással még egyszer a papírra ütnek, így a betűk képpontjai nem egy, hanem két pontból állnak össze, ezáltal szebb a kinyomtatott szöveg írásképe. A 24 tűs modellek nyomtatófejében két oszlopba rendezve 2x12 tűt találunk, ezek átmérője valamivel kisebb (körülbelül 0,2 mm), mint a 9 tűs típu-



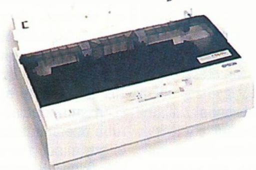
soknál használt tűké. Az első oszlophoz képest kissé lefelé csúsztatva helyezik el a másodikat. Ennek az elrendezésnek köszönhetően a 24 tűs nyomtatók azonos minőség mellett sokkal gyorsabban nyomtatnak, mint a 9 tűsek, hiszen egyetlen menetben kinyomtatják azt, amihez az egyszerűbb típusoknak két menetre van szükségük. Ezek a nyomtatók már LQ (Letter Quality, levél minőség) üzemmódban is képesek nyomtatni. Ezek szintén kétszer mennek végig egy sor fölött, de mivel itt már egy képpontot eleve nem egy tű hoz létre, még szebb írásképet kapunk. Ezt a minőséget már levelezésben is el lehet fogadni.



Bár a tűs nyomtatók zajszintje jóval elviselhetőbb, mint a margarétakerekes modelleké, azért korántsem elhanyagolható. Nyomtatási sebességük viszont lényegesen nagyobb (100 és 300 karakter/másodperc közti érték, ha eltekintünk a papírtovábbítási és a fejvisszafutási időtől), ami igen alkalmassá teszi a tűs mátrixnyomtatókat listakészítési célokra. Mivel a tűk komoly erővel ütnek a papírra, a mátrixnyomtatók – egyedül a printerek között – egyszerre több nyomtatási példány előállítására is képesek. Ilyen célra főként a 9 tűs modellek alkalmasak, mivel a 24 tűs nyomtatók finomabb kiképzésű, törékenyebb tűi csak rövidebb ideig tudnak ellenállni a több példányos papír okozta nagyobb igénybevételnek. Sőt, egyes mátrixnyomtatók még színes nyomtatásra is használhatók, csupán kellő szalagvezérléssel és az alapszíneket (cián, bíbor, sárga és fekete) hordozó megfelelő festékszalaggal kell ellátni őket. Színes nyomtatáskor azonban jócskán lelassulnak, mivel az alapszínek felvitelekor a fejnek többször is át kell haladnia ugyanazon nyomtatási terület felett. A színvisszaadás minősége sem jobb a közepesnél, a színárnyalatok különböző színű pontokból történő „kikeverése" ugyanis a felbontás rovására megy. Azonban ha csak egy szövegben akarunk színes kiemeléseket végezni, egészen jól használhatók.







Csak a mátrixnyomtatóknál használhatunk leporellót, vagyis folyamatosan összefűzött, mindkét szélén kilyukasztott papírt a nyomtatáshoz. Természetesen a papírlapok a szélükön és oldalanként is perforáltak, így könnyen tudjuk lapokra szétválasztani őket. Ebből következik az is, hogy a papírtovábbítási eljárás is különbözik a más típusoknál megszokottól. A papír két oldalán lévő lyukak segítségével történik a továbbítás, egy speciális fogaskerék-szerű tárcsával, amelynek fogai szépen sorban beilleszkednek a papír szélén lévő lyukakba. Ezt a tárcsás megoldást nevezzük traktornak, és a mátrixnyomtatókon kívül máshol nem is találkozhatunk vele. Elsősorban azért van szükség a traktoros megoldásra, mert egy három, négy-, esetleg ötpéldányos papír jóval nehezebb egy egyszerű A/4-es lapnál, így ezt a súlyt a gumigörgős dörzshajtás nem tudná biztonságosan mozgatni. A leporellós papír kezeléséhez különböző speciális funkciók is társulnak a mátrixnyomtatókban. Ilyen például az, hogy a nyomtatás végén automatikusan kiemeli a nyomtatónk a papírt olyan magasra, hogy kényelmesen le tudjuk tépni a kinyomtatott oldalakat a többiről. Ezután egyetlen gombnyomásra visszaáll a nyomtatási pozícióba. Ezeket a funkciókat vezérelhetjük külön gombokkal is. A modernebb daraboknál két traktort is építenek a nyomtatóba, a papírt be tudjuk fűzni elölről és hátulról is, és egy gombnyomással válthatunk a kettő között. Ez azért előnyös, mert előre befűzhetünk egypéldányos papírt, hátulra pedig többpéldányosat, és egyetlen gombbal válthatunk a kettő között, nem kell a papírt kifűzni, majd a másikat be. A mátrixnyomtató képes A/3-as méretű papírt is kezelni, mind leporellót, mind sima lapokat. Erre is az irodai alkalmazások miatt volt szükség, ezért általában a két oldalt elhelyezkedő traktorok közül az egyik elmozdítható, így be tudjuk állítani A/4-es és A/3-as papír kezelésére is. Természetesen használhatunk A/4-es lapokat is a nyomtatáshoz, ebben az esetben a szokásos dörzshajtással történik a laptovábbítás: egy nagy gumihenger mozgatja a lapot a nyomtatófej előtt. Ebben az esetben használhatunk borítékokat is. A papírkezelésben a mátrixnyomtatók előnye, hogy általában a papír nagyjából egyenes pályát ír le, így nehezebb anyagú papírlapokat is használhatunk, nem gyűrődnek össze.

A mátrixnyomtatók, mint azt már említettem, egy szalagról viszik a festéket a papírra. A festékszalag tulajdonképpen egy selyem-szerű, vékony, tintával átitatott szalag. Ez a szalag egy műanyag tartódobozban helyezkedik el, és típustól függően különböző hosszúságú – ez több méter szokott lenni. A tartóban egy vagy két tárcsára van feltekerve, és a fej mozgatásával összhangban ez is tekercselődik valamilyen irányba, így biztosítják azt, hogy ne kopjon el túl gyorsan. A tartóban bizonyos szinten még meg is újul a szalag, hiszen szorosan össze van tekerve, így nedvesen tartja saját magát, ezáltal biztosítva azt is, hogy a különböző szakaszok ne tudjanak kiszáradni. Ha ki is száradna az éppen levegőn tartózkodó szakasz, akkor is használható marad, hiszen a tartóba visszakerülve ismét érintkezik tintával, így újra átnedvesedik.

Érdekességként érdemes megemlíteni, hogy létezik néhány szabványosnak egyáltalán nem mondható 18, sőt, 48 tűs nyomtató is, ezek azonban áruk vagy megbízhatósági okok miatt nem terjedtek el a piacon. A paletta drágább felén található, ugyancsak ütő-technológiát alkalmazó sor- és szalagnyomtatók pedig már inkább a professzionális, vállalati számítógép-felhasználók igényeit szolgálják ki. Ezekben a nyomtatókban már nincs nyomtatófej, a tűk nem függőlegesen helyezkednek el, hanem vízszintesen egy sorban. A sor a lap teljes szélessége

mellet végighúzódik. A tűk sora előtt fut el a papír, tulajdonképpen folyamatosan, ahol pontot kell rajzolni, ott a megfelelő tű, szintén mágneses impulzus hatására, a papírra üt. Az újabb nyomtatóknál a tüskéket már olyan sűrűn helyezik el, hogy akár vonalkódok nyomtatására is képesek. Az utóbbiak teljesítményét a percenként kinyomtatott sorok számában szokták megadni, ez akár az 1400-as értéket is elérheti. A csúcsot pedig azok a nyomtatók képezik, amelyek a papír mindkét oldalára képesek nyomtatni, ugyanezzel a sebességgel. Ezekben természetesen két sor tüske helyezkedik el, de nem egymással szemben, hanem egymás alatt, hogy mindkettő esetében legyen megfelelő felület a tűk és a papír mögött. A sornyomtatók egyik legnagyobb hátránya, hogy igen zajosak, éppen ezért ma már úgy építik őket, hogy hálózatra csatlakoztathatók legyenek. Ebben az esetben a nyomtató a felhasználótól távolra kerülhet, akár egy másik szobába. Ha befejezte a nyomtatást, az ember elsétál a papírokért, így nem zavarja a nagy zaj.

Ahogy a következő számban sorra kerülő lézernyomtatóknál is látni fogjuk, a mátrixnyomtatókban vannak különböző beépített karakter típusok és betűméretek. Erre mindenki legyinthet, mondván, az én Windowsom aztán ismer vagy százat, na és akkor mi van? Csakhogy a mátrixnyomtatók alkalmazási területe leginkább a számlázás és egyéb iratkezelési munkák. Az ezekhez a munkákhoz készült alkalmazások nagy része még a mai napig is DOS alatt fut, nem Windows 95/98 alatt. Ebben az esetben a DOS-os program egyetlen dologra figyel: hogy elküldje az adatokat a nyomtatónak. Vagyis egy egyszerű szöveg file-t küld el nyomtatásra, nem foglalkozik azzal, hogy az esetleg nem úgy fog kinézni, ahogy azt mi szeretnénk. Éppen ezért tudunk különböző betűtípusokat beállítani a nyomtatónkon, ha esetleg az alap nekünk nem tetszene. A betűméretek megváltoztatásával bizonyos esetekben papírt is meg tudunk takarítani. Nem mindig, mert a programok általában úgy küldik el a nyomtatandó szöveget, hogy azt sorokra tördelik, így azok fix hosszúságúak lesznek.

Bár a lézer- és tintasugaras nyomtatók ára egyre gyorsabban csökken, mégsem fogják a mátrixnyomtatókat teljesen kiszorítani a piacról. Ennek oka a nyomtatási technika különbözősége: a lézer- és tintasugaras nyomtatók esetében a nyomtató közeg nem érintkezik közvetlenül a papírral, ellenben a mátrixnyomtatók tűi közvetlenül a papírra ütnek. Bizonyos alkalmazások az ilyen, érintkezéses (impact) technológiát igénylik. Előnyös képességük, hogy az eredetiről közvetlen másolatokat készíthetünk velük, ami számos professzionális alkalmazásban (pl. hivatalos iratok, számlák nyomtatásakor) elengedhetetlen, az ügyviteli szabályok gyakran elő is írják. Piaci jelenlétük másik nyomós oka a nyomtatási költségek alacsony szintje. A festékszalagok igen olcsók, több száz oldal kinyomtatásához elegendők, ráadásul a nyomtatók javítás-igénye is kicsi, javítási költségeik alacsony szinten tarthatók.

A mátrixnyomtatóknál nincs túl sok meghibásodási lehetőség, használatuk közben nem kell úgy figyelni rájuk, mint tintasugaras társaikra. A tintasugarasok be is száradhatnak, ha egy áramszünet következtében a fej nem tud a parkolási pozícióba beállni, a mátrixnyomtatóknál a fej helyzete teljesen lényegtelen. A festékszalag elméletileg ki tud száradni, de egyrészt nem kerül olyan sokba, másrészt pedig a szalag a műanyag dobozban folyamatosan csévélődik egyik irányból a másikba. A leporellót továbbító traktor is elég strapabíró, leginkább mértéből és jellegéből következően. Még ha egy kicsit el is kopnának a fogai, akkor sem történik semmi különös, hiszen több milliméternek kellene ahhoz lekopnia, hogy már a papírt se tudja továbbítani.

A dörzshajtásnál ugyanazok a hibák fordulhatnak elő, mint a többi nyomtatónál. A henger megkopik, annyira, hogy már nem tudja a papírt biztonságosan továbbítani, esetleg a felülete kifényesedik, és csúszni kezd rajta a papírlap. Utóbbi esetben még szerencsénk van, hiszen érdesíteni viszonylag egyszerűen lehet a gumihengert (azért ezt is bízzuk szakemberre, ne próbálkozzunk otthon). Ha a gumihenger már nagyon elhasználódik, sajnos, cserélnünk kell, ez egy kicsivel költségesebb dolog.

A mátrixnyomtatók legérzékenyebb pontja a nyomtatófej. Mivel szinte teljesen mechanikus elven működik, elég nagy a meghibásodás veszélye. A tűk eltörhetnek, ha a megengedettnél keményebb papíron használjuk őket, ezért gondosan olvassuk el a nyomtatóhoz kapott kézikönyvet. Ha esetleg valamilyen módon túl sok tinta kerül a tűkre, és rajta is marad, a tinta megszárad, összeragasztva ezzel a nyomtatófejben lévő tűket. Ezt szerencsére egy alapos tisztítással még helyre tudjuk hozni, de vigyázzunk, hogy ilyen ne nagyon forduljon elő.

Mindent összevetve a mátrixnyomtatókat nem igazán ajánlanám senkinek otthoni magánhasználatra. Zajosak, az áruk már nem annyira kedvező, hogy megérje, az olcsóbbak ráadásul lassúak is. Ennek ellenére cégeknél még nagyon sokáig találkozhatunk velük. A következő számban a lézernyomtatókat vesszük nagyító alá, a különböző technológiai megoldásokkal együtt.

CSOKI

CD-tartalom

Lassan, de biztosan közeleg az őszi nagy játékforgatag, ennek előszelét érezhetjük a nyár végi demo-felhozatalban. Szinte kizárólag nagy nevek kerültek a korongra, például az időközben teljes verzióban is megjelent System Shock 2, a Shadowman vagy a Midtown Madness. A közeli vagy távolabbi megjelenésű játékok előzetesei közül érdemes kiemelésni az Eidos három programját, az X-COM hagyományaira épülő Abominationt, a klasszikus Pirates! nyomdokain haladó Cutthroatsot, és a régóta várt fantasy akció/RPG-t, a Revenantot. Azonban még ezeket a címeket is a háttérbe szorítja a nagy várakozás övezte városi autós üldözéses játék, a Driver demója. Ebben a hónapban ismét került teljes verziójú játék a CD-re, az ókori Rómában játszódó klasszikus városépítős stratégia, a Caesar személyében. Akinek tetszett a tavalyi év egyik sikerprogramja, a Caesar 3, és már nagyon várja a következő ilyen stílusú játékot, a Pharaoh-t, érdekes kirándulást tehet a múltba, megnézheti, hogyan született a Caesar-sorozat, és nosztalgiázhat egy jót.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.6-os verziójának magyar változata található meg Windows 95/98 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, mely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

B HUNTER
Midas Interactive/Akció

A távoli jövőben a bűnözés olyannyira elterjedt, hogy a rendőrség egymaga már nem képes megbírkózni visszaszorításának feladatával. Ezért nagyon jól fizetett fejvadászokat alkalmaz, akik különleges lebegő járműveikkel vadásznak a rosszfiúkra. A demo segítségével mi is kipróbálhatjuk, milyen érzés a bűnözőket üldözni a felhőkarcolók körül repkedve.

SYSTEM SHOCK 2

Minden idők egyik leghangulatosabb játékának végre megérkezett a folytatása, és nem véletlen, hogy e havi számunkban a megtisztelő „A hónap játéka" címet is elnyerte. A külsőleg first person játéknak tűnő, de tartalmilag jóval összetettebb program demójában az első szintet próbálhatjuk ki egy előre generált karakterrel.

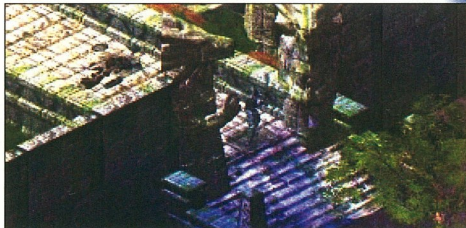
Irányítás

W, Num 8	Futás előre
X, Pause, Num 2	Séta hátrafelé
A, Num 4	Fordulás balra
D, Scroll Lock, Num 6	Fordulás jobbra
S, Num 5	Guggolás
Z, Num 1	Oldalazás balra
C, Num 3	Oldalazás jobbra
Q, Num 7	Kukucskálás balra
R	Fegyver újratöltése
B, ;	Töltény váltás
M	Térkép
` 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = \	Fegyver kiválasztása
Alt-L	Játékállás töltése
Alt-S	Játékállás mentése



REVENANT
Eidos Interactive/Kaland

A dark fantasy rajongók számára egy újabb szerepjáték, amely a klasszikus Diablo alapjaira építkezik. A végleges játékban 40 féle karakter közül választhatunk.



FREESPACE 2
Interplay/Szimulátor

Sokáig a Wing Commander-játékok számítottak az űrszimulátorok koronázatlan királyainak. Aztán tavaly jött a Conflict: Freespace, és maga mögé utasított mindenkit. A hamarosan megjelenő folytatás is úgy tűnik, hogy minden tekintetben csatlakozik elődjéhez. Gyönyörű grafikai megoldások és pergő akció jellemzik a Freespace 2-t, amely egy pillanatnyi kihagyást sem engedélyez a játékosnak.

SHADOWMAN
Acclaim/Akció

Egy különös, misztikus világba kalauzol el bennünket a Shadowman. A program főhősének, Mike Leroinak a voodoo mágia segítségével kell megküzdenie az árnyékvilág torz teremtményeivel. A játék grafikája és animációja első osztályú, úgy tűnik, Lara Croft napjai végképp leáldozóban vannak. Az irányítás hasonló a többi 3rd person játékhoz, azzal a különbséggel, hogy hősünk két karja külön-külön mozgatható!



FLEET COMMAND
Electronic Arts/Stratégia

A repülőgép-szimulátorok koronázatlan királya, a Jane's új területre merészkedett. Azonban nem hazudtolta meg önmagát, ebben a programban is szupermodern harci berendezések szerepelnek. A Fleet Command segítségével valódi tengeri ütközetek lebonyolítására nyílik lehetőségünk – mindezt kiváló 3D grafikai támogatás mellett.

JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Shadowman	akcio/shadow/setup.exe	Akció	P166, 32 Mbyte RAM	100 MB
Seed	akcio/seed/seedemo.exe	Akció	PII 300, 64 Mbyte RAM	45 MB
Abomination	strat/abo/abomination_demo.exe	Stratégia	P166, 32 Mbyte RAM	107 MB
Mortyr	akcio/mortyr/mortyrinternetdemo.exe	Akció	PII 233, 32 Mbyte RAM	54 MB
System Shock 2	kaland/system2/ss2.exe	Kaland	P200, 64 Mbyte RAM	52 MB
Freespace 2	szimul/fs/fs2demo10.exe	Szimulátor	P200, 32 Mbyte RAM	100 MB
Bhunter	akcio/bhunter/bhunter.zip	Akció	P133, 32 Mbyte RAM	13 MB
Fleet Command	strat/fleet/fleetcommanddemo.exe	Stratégia	P200, 32 Mbyte RAM	65 MB
Midtown Madness	szimul/midtown/midmaddemo.exe	Szimulátor	P166, 32 Mbyte RAM	38 MB
Driver	szimul/driver/setup.exe	Szimulátor	P166, 32 Mbyte RAM	20 MB
Cutthroats	strat/cut/cutthroats_demo.exe	Stratégia	P200, 32 Mbyte RAM	88 MB
GP 500	szimul/gp500/setup.exe	Szimulátor	P200, 32 Mbyte RAM	26 MB
Revenant	kaland/revenant/revenantdemo.exe	Kaland	P233, 64 Mbyte RAM	55 MB

CUTTHROATS
Eidos Interactive/Stratégia

A klasszikus Pirates! sikerét már sokan megirigyelték, de még senkinek sem sikerült túlszárnyalnia azt. Itt az új trónkövetelő, a Cutthroats, amelyben minden megtalálható, amit egy ilyen stílusú játéktól elvárhat az ember. A grafika nagyon jól visszaadja a kor hangulatát, minden adott tehát ahhoz, hogy kalózhajónkkal meghódítsuk a Karib-tenger vidékét!

SEED
Humansoft/Akció

Egy érdekes first person shooter/akcó keverék hazánk egyik játékkészítő cégétől, a Humansofttól. A demóban két pálya próbálható ki. Mivel a program jóval több platformjáték-elemet (értsd: ugrándozás) tartalmaz, mint a többi first person shooter, ezért főhősünknek árnyéka is van, hogy pontosan meghatározhassuk helyzetét.

GP 500
Hasbro/Szimulátor

A GP 500 a száguldás szerelmeseinek készült, ugyanis egy bivalyerős versenymotor nyergében próbálhatjuk az alattunk tomboló lóerőket együttműködésre kényszeríteni. A program címéből kiderül, hogy az 500 cm^3-es géposztályban kelhetünk versenyre a gép által irányított 23 másik motoros ellen, hogy már az első kanyarnál kiderüljön, ki a legjobb. A játék sokkal közelebb van a szimulátorokhoz, mint az arcade száguldozós programokhoz.

MIDTOWN MADNESS
Microsoft/Szimulátor

Vajon mi történne, ha autóval beszabadulnánk Chicago belvárosába és ott ámokfutást rendeznénk? Erre kaphatunk választ a Microsoft játékprogramjából. Nem nehéz azonban megjósolni, hogy a száguldásnak előbb-utóbb egy rendőrautó, vagy pedig egy villanyoszlop vet véget...

MORTYR
UbiSoft/Ackió

Az utóbbi idők egyik legtöbb vihart kavart játéka körül, úgy tűnik, végleg elcsendesedett minden: a UbiSoft hosszas mérlegelés után mégis úgy döntött, hogy kiadja a Mortyrt. A múltban és a jövőben egyaránt játszódó first person shooter története a II. világháborúban kezdődik, a játékos feladata pedig megsemmisíteni a németek által kifejlesztett időgépet. A Wolfenstein alapjaira építkező lövöldözős program jó szórakozást jelenthet a stílus rajongói számára.

ABOMINATION
Eidos/Stratégia

Egy különös vírus támadja meg a Föld lakosait és kiirtja az emberiség 90 százalékát. A túlélők egy kicsiny, de annál elszántabb csapata elhatározza, hogy felkutatja a vírus rejtekhelyét, és visszaalakítja a bolygónkat olyanná, amilyen eredetileg volt. Az X-COM játékok hagyományait hűen követő, RPG elemeket is tartalmazó Abomination igazi körökre osztott játékmenetet és óriási mennyiségű szörnyirtást kínál.

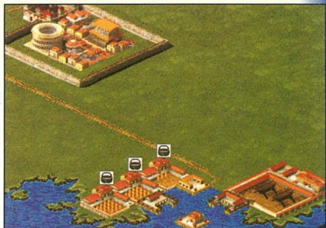
Irányítás

D	A parancs az egész csapatra vonatkozik
Space	Szünet
Kurzorbillentyűk	A térkép scrollozása
Alt	A célpont támadása
Tab	Információ ki/be
Esc	Menü előhívása
S	Karakter testhelyzetének megváltoztatása (guggolás, fekvés, állás)
A	MI beállítása (Agresszív, óvatos, semmilyen)
R	Érzékenység távolsága (rövid, közepes, hosszú)
F	Automatikus lövés beállítása (mindig, csak ha megtámadták,soha)
L	Automatikus töltés ki/be
I	Tárgylista
H	Állj!
X	Fegyver újratöltése
G	Gránát kiválasztása



a hónap demója

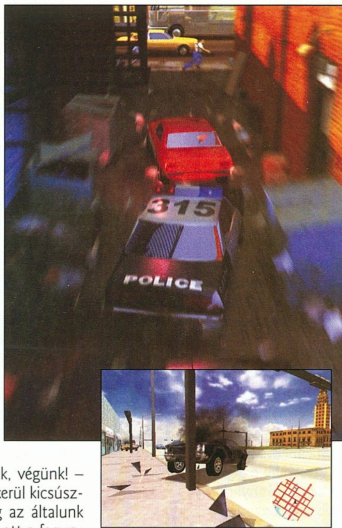
TELJES JÁTÉK!

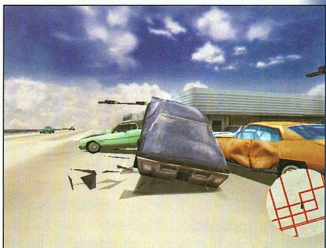




CAESAR
Impressions/Sierra
Stratégia

1993-at írtunk, amikor a Sim City-láz felfutását látván az Impressions csapatának az a kósza ötlete támadt, hogy helyezzék az egész városépítős-fejlesztgetős-menedzselős koncepciót ókori miliőbe, a történelem talán legizgalmasabb fejezetét, az Örök Város, Róma virágzását véve környezetül, és egy kis harci stratégiával, háborúval, hódítással fűszerezve a Sim City sablonjait. A dolog remekül bevált, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy azóta két folytatás is készült a játékhoz. Most az első rész teljes verzióját próbálhatjátok ki. Ha valami nem lenne egyértelmű a játékmenettel vagy az irányítással, a teljes gyári kézikönyv ott van a CD-n, PDF formátumban (Adobe Acrobat Readerrel olvasható, ami szintén fenn van a CD-n). A program DOS alá íródott, így olyan feladatokkal is meg kell birkóznunk, amire a Windows-korszakban „született" játékosok már nem is emlékezhetnek: hangkártya-, videokártyabeállítások. Az installáláshoz az install.pdf file nyújt segítséget. Feladatunk a játékban nem könnyű: egy teljes ókori város kell felépítenünk, megvédeni a barbárok fosztogatásaitól, rendet tartani, és magas életszínvonalat biztosítani a lakóknak. A program – annak ellenére, hogy hat éves – meglepően bonyolult szimulációt nyújt, így hosszú időre a monitor elé szögezi azokat, akik nem idegenkednek a mai szemmel nézve igen szegényes grafikától, és megtalálják az igazi szórakoztató Játékot a puritán külső mögött.









DRIVER
Reflections/GT Interactive
Autószimulátor

A Carmageddon óta a legnagyobb dobásra készül a Reflections csapata az autószimulátorok területén: egy olyan játékot írnak, amelyben sokunk régi álma, az akciófilmek jeleneteit idéző nagyvárosi autós üldözésekben való részvétel valósul meg. A játékban egy, a maffiába sofőrként beépült redőr szerepét játszszuk, aki négy amerikai nagyváros utcáin menekül a rivális bandák, az FBI és a „mezei" rendőrök üldöző autói elől. Az utak természetesen tele vannak a KRESZ szabályait betartó vezetőkkel – ez nyújtja az igazi kihívást, a városi forgalomban való bújócskázás az üldözőkkel. Szembefodulhatunk a forgalommal, áthajthatunk a piroson, túlléphetjük a sebességhatárt, figyelmen kívül hagyhatjuk a „behajtani tilos" táblát – itt az életünk a tét, ha elkapnak, végünk! – minden eszköz megengedett, amíg sikerül kicsúsznunk az üldözők karmaiból, és amíg az általunk okozott karambolokban nem hagyjuk ott a fogunkat. A játékban többnyire az ötvenes évek legendás Ford Mustangját vezetjük, de előfordulnak olyan pályák is, amelyeken más járgányokat kapunk. Feladataink is elég változatosak: van, hogy egyszerűen el kell tűnnünk üldözőink szeme elől, van, hogy időre kell odaérnünk valahová (ilyenkon a Drágán add az életed harmadik részét idéző jelenetekhez lehet szerencsénk), de olyan is előfordul, hogy vallatási feladatot végzünk el a maffiának – addig kell vadul száguldoznunk a városban, amíg utasunknak végképp felfordul a gyomra, és hajlandó végre beszélni... Fontos, hogy itt valóban a szimuláción, az autón és a városi közlekedés modellezésén van a hangsúly, és bár sűrűn okozhatunk baleseteket, ez nem Carmageddon, ahol a pusztítás és a gyalogosok irtása a cél! Aki kíváncsi, hogyan tudna a legnagyobb csúcsforgalomban, közlekedési dugók közepette a közlekedési szabályokra fittyet hányva száguldozni egy forgalmas nagyvárosban, tegyen egy próbát a Driver demójával – egy életre megváltozik a véleménye az akciófilmek autós üldözési jeleneteiről!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

GameStar

GAMESTAR – CYBERSTAR

